olivetti PRODEST PC 1

LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE
DEDICATA AGLI UTENTI
DI PC1 E MS-DOS

ANNO 1 - N. 1
DICEMBRE 1987 - GENNAIO '88
L. 12.000

TUTTO IL SOFTWARE PER IL PC1

SCRIVERE È FACILE CON IL PROGRAMMA VOLKSWRITER

IL PC1 SI PRESENTA

5 PROGRAMMI SU DISCO

TOTOCALCIO
READING IMPROVER
BANCA
OROSCOPO
CINQUE IN FILA

Spedizione in Abb. Postale Gruppo IV/70

ABBONATEVI

Sperimentare con l'Elettronica e il Computer è nata nel 1967 come supporto didattico e applicativo nella progettazione elettronica e ha conquistato in pochi anni la posizione di leader nel settore. Negli ultimi anni la rivista si è evoluta, sensibile ai mutamenti tecnologici, orientandosi prontamente verso il mercato dell'elettronica digitale e in particolare verso l'utente informatico. In brevissimo tempo la rivista con i suoi 30.000 abituali lettori e i 5.000 abbonati ha ottenuto un ruolo autorevole nel mercato informatico.
La categoria dei lettori a cui si rivolge Sperimentare abbraccia utenti di computer, professionisti, computer shop, studenti e professori di indirizzo tecnico e in generale tutti gli interessati all'acquisto di personal computer, periferiche, software ed accessoristica varia.
Proprio in questi particolari settori la rivista può contare su una esperienza e professionalità incontrastata più volte riconosciuta dalle stesse aziende informatiche.

Via Ferri, 6 - 20092 Cinisello Balsamo - Milano - Tel. (02) 61.72.671 - 61.72.641 - TELEX 352376 JCEMIL - FAX 6127620

OLI PRO 1

TAGLIANDO di ABBONAMENTO 1988/89

1 ANNO L. 55.000 ☐ 2 ANNI L. 99.000 ☐

Ditta
Settore
Cognome
Nome
Qualifica Età
Via N.
C.A.P. Città Prov.

Forma di pagamento

☐ Allego assegno bancario non trasferibile intestato a: Gruppo Editoriale J.C.E. Cinisello Balsamo

☐ Fotocopia della cedola di conto corrente postale n. 315275 intestato a Gruppo Editoriale J.C.E.

Sperimentare con l'Elettronica e il Computer

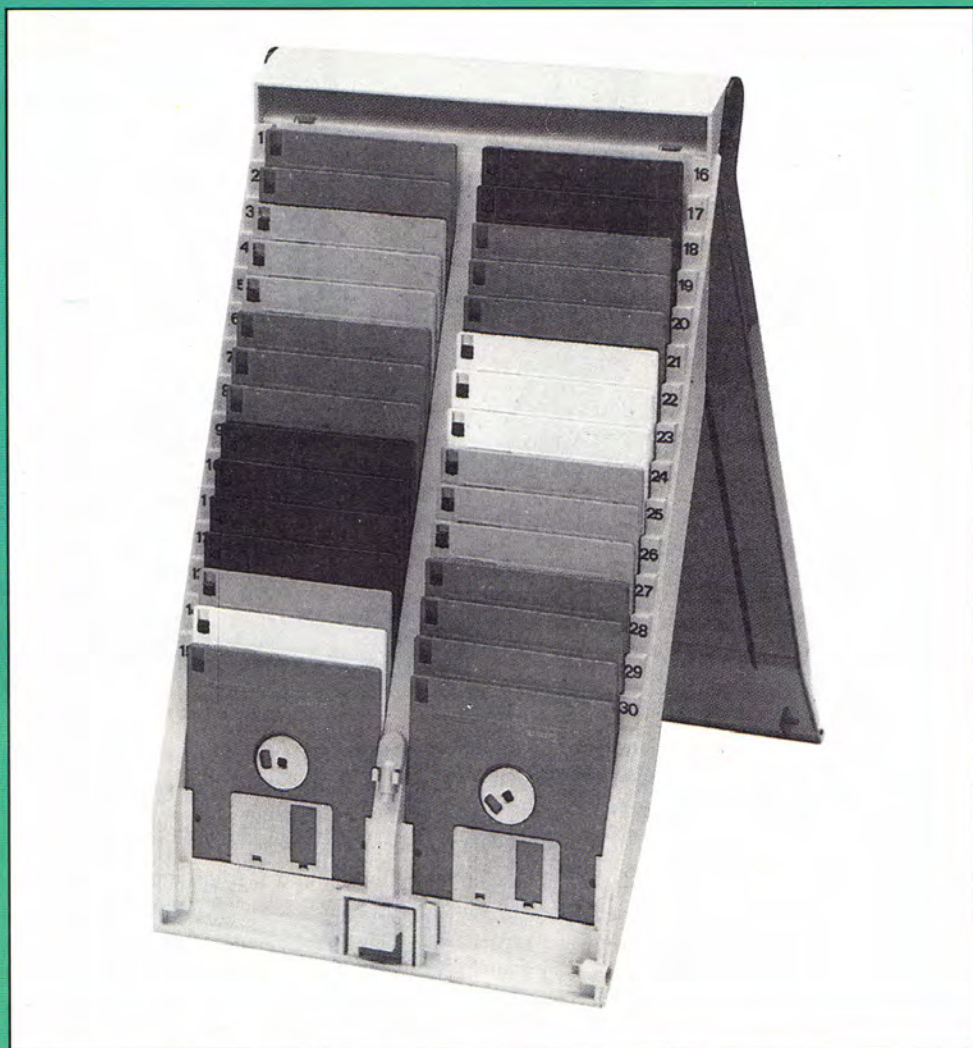
FLASH

Ultimissime Computer dalla M.E.E. spa

MEE Spa - 20143 Milano - Via Villoresi, 7 - tel. 02/8322272/483 - telex 324426 MEE I - fax 02/8372564

SPACE floppy box: in piedi sul tavolo, sdraiato in una 24 ore

È l'ultima risposta della linea di accessori MEE per ogni esigenza di lavoro

Trovare, sempre, una risposta adeguata alle esigenze di chi opera in un centro EDP, anche quelle che normalmente passano in secondo piano, questo fa della MEE una società che si differenzia da tutte le altre: una società in grado di offrire una linea completa di accessori per le più diverse problematiche. Rilegature PVC, robuste, pratiche, eleganti: schermi per videoterminali, tappetini antistatici, raccoglitori per dischetti, il nuovissimo Space 330 e 540, la nuova generazione dei raccoglitori, totalmente in materiale antistatico, capace di contenere 30 dischetti da 3 1/2 e 40 da 5 1/4'' con un ingombro veramente unico per un contenitore di floppy. Space può essere alloggiato in una 24 ore. MEE, una linea completa per migliorare i rapporti tra voi e il vostro lavoro.

Una risposta a caldo ai problemi di rilegatura?

Viene dalla Svezia il sistema più rapido per rilegare i vostri documenti nel modo più pratico e veloce. Con Bindo-matic potrete avere i vostri documenti elegantemente rilegati in fascicoli nel giro di 30 secondi. Per presentarsi con una immagine professionale, permanente e ancora migliore.

ROSENGRENS mette la sicurezza in un cassetto

DISCO, l'ultima novità della Rosengrens è un cassetto in materiale ignifugo che protegge i vostri floppy disk e data cartridges da 2 ore di fuoco e 9 metri di caduta e da qualunque infiltrazione che potrebbe essere dannosa. Rosengrens Disco si adatta perfettamente a qualunque tavolo da lavoro, grazie alla sua particolare struttura. Perché il vostro materiale magnetico sia sempre al sicuro e sempre a portata di mano.

OLIVETTI PRODEST PC 1

Sergio Messa amministratore delegato e direttore generale della Olivetti Prodest

Provate, solo per un momento, a contare quante volte nel corso della Vostra giornata vi scontrate con quella che studiosi e esperti hanno ormai definito "la società informatica".

Negli uffici pubblici, nelle prenotazioni di viaggi e alberghi, in banca oppure in ufficio, in biblioteca. I terminali della società informatica sono ovunque e sono ormai una parte ineliminabile del processo di crescita della nostra società.

Provate ora a pensare a quante volte nel corso della Vostra giornata vi trovate a fare lavori ripetitivi, a quanto tempo perdete cercando negli archivi della documentazione che ha la prerogativa di sparire proprio quando vi serve, a quanto tempo utilizzate per svolgere la Vostra contabilità. E parlando di tempo sprecato probabilmente vi verrebbero in mente molti altri esempi se soltanto riusciste a immaginare in quante di queste occasioni il computer potrebbe rivelarsi un fedele alleato.

Purtroppo ancora oggi in Italia, manca una "cultura informatica", cioè la conoscenza delle potenzialità del mezzo e la consapevolezza di poterlo utilizzare per vivere meglio.

La nostra è ancora oggi un società analfabeta dal punto di vista informatico, nella quale si scontrano due atteggiamenti che pur essendo contrastanti sono, a nostro avviso, entrambi deleteri. Da una parte infatti molti vivono il computer come uno strumento magico destinato a una elite di "stregoni" in grado di dominarli e di comprenderli.

Per contro ci sono persone che vivono il computer come la soluzione di tutti i problemi una sorta di deus ex machina creato dall'uomo per mettere in ordine il mondo.

In entrambi i casi il computer viene fatto diventare una specie di entità astratta da temere o da guardare con ammirata devozione.

Abbiamo realizzato Olivetti Prodest PC 1, la rivista che porta lo stesso nome dell'home computer MS DOS compatibile, presentato recentemente sul mercato, proprio per dimostrare al pubblico che il computer è uno strumento flessibile che non ha niente di demoniaco o di miracoloso. Bisogna solo conoscerlo. E così come per crearsi una cultura è necessario imparare l'alfabeto per poter sfruttare gli strumenti che ci consentono di conoscere (come libri, riviste, ecc.) allo stesso modo per farsi una cultura informatica è indispensabile conoscere l'alfabeto informatico.

I computer Olivetti Prodest sono concepiti proprio per "l'alfabetizzazione informatica" di massa: favoriscono e velocizzano la fase di apprendimento e di approccio all'alfabeto del computer e questa nuova rivista, nata dalla joint venture tra il Gruppo Editoriale JCE e la rivista Olivetti Prodest PC 1 svolgerà proprio la funzione di guidare i Vostri primi passi nella scuola della cultura informatica.

Proprio per favorire la funzione di guida all'utilizzo del computer la rivista nasce con allegato il dischetto da 3,5" un supporto da sfruttare subito con i suoi cinque programmi di facile utilizzo e di largo interesse. La rivista vera e propria offre, in questo primo numero, una panoramica completa sui prodotti hardware e software della Olivetti Prodest; non mancano articoli di presentazione del PC 1, dei pacchetti software "Per cominciare subito" e "Volkswriter", di come installare il secondo drive, cos'è e come funziona l'hotline, del telefono amico della Olivetti Prodest a disposizione degli utenti. Altri servizi che forniamo ai nostri lettori sono l'elenco dei centri di assistenza, il listino prezzi di tutti i prodotti Olivetti Prodest e il consueto dialogo con i lettori con le pagine dedicate alle risposte delle lettere. Lettere che Vi invitiamo a scrivere segnalandoci suggerimenti, critiche e anche programmi da pubblicare in modo da arricchire e vivacizzare la rivista.

PRODEST INTERNATIONAL

Al fine di cogliere un'opportunità in uno dei settori più evolutivi dell'elettronica, quello dell'elettronica di consumo, il Gruppo Olivetti ha deciso di varare una nuova iniziativa: ***Prodest International*** *S.p.A.*
Presidente della Società è l'ing. Filippo Demonte e Amministratore Delegato l'ing. Giorgio Fiorenza.
Prodest International *S.p.A., con sede ad Ivrea e Stabilimento di Produzione a Pozzuoli, opererà su questo mercato a livello mondiale tramite una serie di società commerciali consociate.*
Le nuove consociate europee saranno operanti nell'ambito dei prossimi 12 mesi, per commercializzare prodotti home computer ed altri prodotti mirati all'entertainment e alle applicazioni nella casa: videogames, dispositivi telematici per la trasmissione/ricezione di voce, dati, immagini, dispositivi per l'elaborazione delle immagini, home control system.
Il primo prodotto Home computer realizzato e prodotto da ***Prodest International*** *negli stabilimenti italiani di Pozzuoli è: PC1.*
L'iniziativa riveste grande importanza perchè si tratta di un home computer molto potente e flessibile, in grado di utilizzare la maggior parte del software disponibile sul mercato, destinato alla casa e allo small-business, prodotto interamente in Italia a vantaggio della creazione di nuovi posti di lavoro e dello sviluppo dell'indotto del Mezzogiorno in un settore a tecnologia avanzata.

Giorgio Fiorenza
amm. del. Prodest International

Copertina:
di Sergio Sironi

GRUPPO EDITORIALE JCE
Sede, Direzione, Redazione
e Amministrazione
Via Ferri, 6
20092 Cinisello Balsamo (MI)
tel. (02) 6172641
6172671
Telex 352376 JCE MIL - Fax
6127620

Direttore Responsabile
Paolo Romani

Direttore Divisione Informatica
Stefano Benvenuti

Consulente tecnico
Marco Fregonara

Segretaria di redazione
Patrizia Angelo

Direzione artistica
Studio TRE ESSE
Studio Sergio Sironi

Sommario

Hanno collaborato a questo numero:
per i testi
Gianni Sissa
Tullio Policastro
per le fotografie
Alberto Amici

Direzione Amministrativa:
Walter Buzzavo
Abbonamenti
Rosella Cirimbelli
Spedizioni
Daniela Radicchi

Pubblicità
Gruppo Editoriale JCE
Via Ferri, 6
20092 Cinisello Balsamo (MI)
tel. 02/61.23.397 - 61.73.441

Abbonamenti:
annuale L. 64.000;
per l'estero L. 96.000
biennale L. 115.000;
per l'estero L. 173.000
I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale JCE Via Ferri, 6 - 20092 Cinisello Balsamo (Milano), mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c/c postale n. 315275. Per i cambi di indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 1.000, anche in francobolli e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

OLIVETTI PRODEST PC 1 - Rivista bimestrale.
Una copia L. 12.000;
arretrati: prezzo di copertina
Pubblicazione bimestrale registrata presso il Tribunale di Monza n. 620 del 23/11/87.

Diffusione: concessionario esclusivo per l'Italia A&G Marco Via Fortezza, 23 Milano.

Fotocomposizione:
Lineacomp - Milano

Fotolito:
Bassoli - Milano

Stampa:
GEMM Grafica S.r.l. Paderno Dugnano (Milano)

Spedizione in Abb. Postale Gruppo IV/70

PC 1. TUTTO QUEL
AI COMPUTE

NUOVO.
PC 1 è il nuovo grande computer della Olivetti Prodest. Il computer per casa per futuri numeri uno.

POTENTE.
512 K RAM espandibili fino a 640 Kbyte tramite scheda d'espansione. Processore a 4.77 / 8 Mhz. Utilizza dischi da 3,5" in grado di contenere fino a 720.000 informazioni ed è predisposto per un secondo drive da 3,5" che raddoppia la sua capacità di gestione.

COMPATTO.
Grazie alla sua architettura geniale e sofisticata e al design d'avanguardia il PC 1 è compatto e completamente integrato. Tutte le funzioni sono infatti racchiuse in due soli pezzi: tastiera con drive incorporato e monitor.

COMPLETO.
Il PC 1 è completo di tutto. Tastiera Qwerty a 83 tasti, con sezione alfanumerica, funzioni (10) e pad numerico; drive da 3,5'' incorporato. Monitor monocromatico a fosfori verdi da 12''. Disco di sistema: MS/DOS®, GW® BASIC, LODE RUNNER GAME. "Per cominciare subito", un package di programmi che permette di utilizzare subito il PC 1 (WP, Grafica, Data tree, Tutorial e Totocalcio).

COMPATIBILE.
Il PC 1 è IBM® compatibile. Utilizza infatti il sistema operativo

LO CHE MANCAVA
R PER CASA.

MS/DOS® 3.2, il linguaggio standard utilizzato dai personal computer professionali della nuova generazione.

ESPANDIBILE.

Il PC 1 non ha limiti. La sua ricca dotazione di periferiche può soddisfare qualsiasi esigenza: stampante, drive da 5,25", joystick, mouse, monitor a colori. E grazie al Bus di Espansione, IBM® compatibile, è possibile collegare al PC 1 i principali hardware presenti sul mercato.

DOTATO.

Una dotazione di software che nessun altro può vantare. Programmi di produttività personale, videogiochi e grafica, tutti di altissimo livello e a prezzi sbalorditivi. E grazie alla compatibilità di linguaggio è possibile utilizzare anche i programmi professionali delle principali software-house del mondo sviluppati in ambiente MS/DOS®.

1.195.000

512 Kbyte, un floppy da 3,5", monitor monocromatico, sistema operativo MS/DOS®, linguaggio GW® BASIC, LODE RUNNER GAME. Più IVA.

I COMPUTER PER CASA.

PCI OLIVETTI PRODEST: panoramica hardware

Secondo una intelligente politica già applicata in casi recenti, il nuovo nato in casa Olivetti Prodest viene alla luce accompagnato sin dall'inizio da una serie di accessori che completano e migliorano il sistema, sino a soddisfare praticamente tutte le necessità anche dell'utente più esigente. Rinviando un esame più dettagliato delle varie unità a singole descrizioni e prove tecniche che appariranno su queste pagine nei prossimi numeri, daremo in questo articolo una panoramica generale dell'hardware dedicato al PC1.

Per quanto un sistema di computer, quando viene lanciato sul mercato, cerchi di integrare in sé la maggior parte delle esigenze degli utenti a cui si rivolge, i desideri di questi sono sempre così tanti e diversi che non è possibile soddisfare tutti contemporaneamente. E questo tanto più nel caso di una macchina che cerca, fissando il prezzo a livelli economici, di penetrare nel potenzialmente vasto mercato degli utenti "domestici" o semiprofessionali.
Ciò non di meno, l'utente con particolari esigenze e disposto a spendere qualcosa di più deve essere messo in grado di ampliare o completare il proprio sistema per portarlo all'altezza dei maggiori compiti richiesti. In altri casi si tratta d'integrare con unità esterne il sistema per rendere più semplici o più comode determinate operazioni.
Da ciò l'opportunità da un lato di rendere il sistema base facilmente espandibile, con l'inserimento di porte e interfacce; e dall'altro di mettere a disposizione degli acquirenti un buon numero di unità periferiche per i vari servizi.
Nel caso PC1 l'Olivetti Prodest ha tenuto ben presente questa esigenza sia in fase di progettazione (inserendo un numero adeguato di prese e connettori sul retro e sul fianco della macchina), sia rendendo disponibile sin dal lancio della macchina un discreto numero di periferiche e di accessori: una gamma che si prevede di incrementare in seguito secondo necessità.
naturalmente, tenendo conto delle fasce di mercato a cui il nuovo sistema si rivolge, si sono tenuti bassi anche i costi di tali unità supplementari, pur mantenendo un elevato livello di qualità e funzionalità.

Il monitor

Il sistema base, come è noto, comprende, oltre all'unità centrale che integra la tastiera e a un'unità (drive) per dischetti da 3.5" (microfloppy o dischetti semirigidi), anche il sistema di visualizzazione o monitor. Questo è disponibile a scelta come video monocromatico (monitor a fosfori verdi da 12") o video a colori (mod. MC 1402 da 14"). La differenza di prezzo di sole 200 mila lire rende particolarmente attraente la seconda soluzione, che consente di sfruttare a pieno le capacità "coloristiche" del PC1 (sino a 8 tonalità di colore). Va precisato comunque che al PC1 si possono collegare, grazie alla presenza di prese video per segnali videocomposito, RGB analogici e RGB TTL, anche

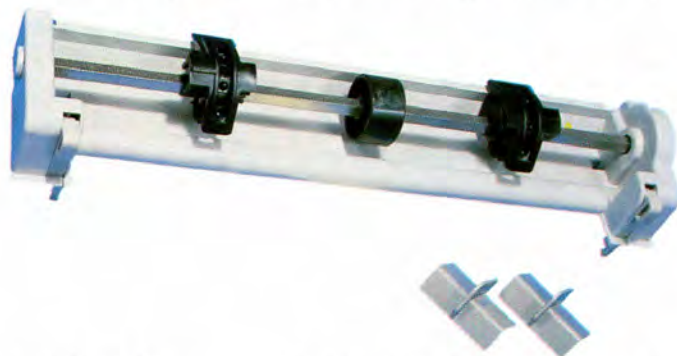
altri tipi di monitor monocromatici o a colori, dotati di cavo con l'adatto connettore. È pure possibile collegare come video un TV color che sia dotato però di presa SCART per videoregistratore o per il funzionamento come monitor. In questo caso si potrà ricorrere direttamente al cavo CV 70 fornibile dalla Olivetti Prodest.

Il secondo drive

Sul PC1 è montato un drive per dischetti da 3.5" che, grazie alla capacità formattata di ben 720 kbyte di memoria, può già dare prestazioni sufficienti per molte applicazioni. Alcuni programmi commerciali tuttavia richiedono per la loro installazione, o per poter funzionare comodamente, la presenza di un secondo drive. Questo è reperibile sin d'ora presso la Olivetti Prodest e i maggiori distributori: si tratta del mod. MF 3510, che risulta praticamente identico al drive già installato. Esso viene fornito con chiare istruzioni che ne consentono il rapido montaggio accanto al primo drive, una volta rimosso il coperchietto quadrato posto accanto a questo: basterà poi effettuare i relativi collegamenti coi connettori che si trovano già predisposti all'interno, ai capi di una piattina e di un gruppo di tre fili. Il secondo drive è già configurato come drive B: (il drive A: è quello già installato).

I drive esterni

Come si sa, la Olivetti ha predisposto fin dal lancio del nuovo PC1 un nutrito numero di titoli di software per le applicazioni più svariate: il lettore ne troverà una rassegna in altra parte della rivista. Tuttavia, uno dei lati più interessanti di questa macchina, su cui giustamente il costruttore insiste, sta nella sua compatibilità con il grandissimo numero di programmi già presenti sul mercato per computer IBM e assimilati. Per la struttura del parco macchine già esistenti, che sono in massima parte dotate di unità disco per floppy da 5" ¼, buona parte dei programmi commerciali è appunto registrata su questo tipo di floppy: anche se numerose case di software stanno iniziando a fornire anche la versione sui nuovi dischetti da 3"½, magari in cambio di quella su floppy acquistata in precedenza.

Il problema del diverso formato si può però risolvere facilmente: è infatti disponibile da subito anche un'unità per floppy da 5"¼ esterna, che si può collegare al PC1 tramite l'apposito connettore posto nella parte inferiore della macchina, sotto la tastiera. Il drive da 5"¼ mod. FD 5250 dispone di alimentatore incorporato con relativo cavo di rete, oltre al cavo di collegamento col PC1: in tal modo non c'è alcun rischio di sovraccaricare l'alimentatore originale.

Basta togliere il coperchietto sul fondo, inserire il connettore posto all'estremità della piattina e la spina del cordone nella presa di rete e accendere il relativo interruttore: ed ecco aprirsi al PC1 l'accesso a tutto il vasto mondo dei programmi in ambiente MS-DOS già esistenti. Il drive da 5" ¼ è previsto in sostituzione del secondo drive da 3.5". Esso è configurato come disco D: o B: a seconda della posizione dell'apposito deviatore.
A questo punto l'utente medio può ritenersi più che soddisfatto: ed è indubbiamente a questa fascia di utenza che il PC1 si rivolge. Chi avesse ancora maggiori esigenze in termini di capacità di memoria di massa, o desiderasse la comodità offerta dall'avere presenti in ogni istante tutti i programmi di proprio interesse senza bisogno di scambiare dischetti ogni momento, può pensare all'installazione di un "hard disk" o disco fisso. Tale dispositivo non è ancora disponibile presso la Olivetti, che però conta di presentare il proprio modello in un secondo tempo. Avrà la capacità di 20 Megabyte, e per il suo impiego si dovrà ricorrere a un apposito box di espansione (vedi oltre), che va collegato al bus del PC1 collocato sotto l'apposita fenditura laterale. Ne riparleremo quando verrà presentato.

La stampante

Un sistema di computer, oggi, non può fare praticamente a meno della periferica più classica, che consente di fissare in modo

permanente su carta listati, testi e anche grafici, ed è addirittura indispensabile in appoggio ai programmi di WP (Word Processing o videoscrittura): parliamo naturalmente della stampante.
Il PC1 ha quindi incorporata l'idonea interfaccia parallela di tipo Centronics, alla quale può essere collegato praticamente ogni modello di stampante che adotti questo standard: stampanti ad aghi, a margherita, a getto d'inchiostro, persino a laser. Per chi voglia sbizzarrirsi con la grafica e riprodurre disegni, diagrammi, istogrammi, ecc., previsti d'altronde anche da numerosi prodotti commerciali, occorrerà naturalmente una stampante di tipo grafico (a matrice).
In molti casi questa periferica sarà già posseduta da chi acquista un PC1 dopo qualche precedente esperienza informatica.
Per tutti, comunque, l'Olivetti mette a disposizione, oltre alla vasta gamma di stampanti parallele adatte anche agli altri suoi modelli di computer, un prodotto della Prodest espressamente sviluppato per il PC1. Il modello DM 91 si presenta particolarmente compatto, semplice da usare, adatto a stampe larghe sino a 80 caratteri, e alquanto veloce (bidirezionale a 120 car/sec). Si tratta di un modello a matrice, che consente oltre alla stampa "tipo computer" anche quella "quasi dattilografica" o NLQ (Near Letter Quality), seppure a velocità ridotta per la necessità di una seconda passata. Pur con un prezzo molto contenuto, offre caratteristiche interessanti: oltre alla NLQ, 8 diversi set di caratteri nazionali, 6 spaziature diverse fra i caratteri e 3 fra le linee, e può adattarsi a 8 diverse lunghezze del foglio. La

trazione normale è a frizione, con possibilità di autoalimentazione dei fogli, ma è disponibile anche il meccanismo a trattore dentato per fogli continui traforati (opzionale: mod. TR 9010).

Gli accessori

I principali accessori oggi disponibili sono:
- il mouse (mod. MMS 1040) che, in emulazione cursori, consente più veloci spostamenti sullo schermo ed è usato in molti programmi per semplificare operazioni e selezioni (per esempio selezioni da menu);
- il joystick (mod. JO 1040), complemento quasi indispensabile per molti giochi (sì: non dimentichiamo che il PC1 si rivolge anche a un pubblico di giovani - e anche non più giovani - che amano intercalare allo studio un po' di divertimento). Consente (in emulazione dei tasti cursori) gli spostamenti in quattro direzioni e ha due pulsanti di "fuoco".

Il dischetto del DOS fornito in dotazione contiene fra l'altro un programmino per l'aggiustamento della sensibilità del joystick ai propri desideri.
Entrambi questi due dispositivi vanno collegati all'apposita presa sul retro del PC1.
Un altro accessorio che potrebbe risultare utile a chi ha acquistato il monitor monocromatico, ma vuole in certe occasioni gustare i colori del PC1, e non dispone di un TV color con presa SCART: è l'adattatore/modulatore video da collegare con l'apposito cavo fra presa video n. 2 e presa di antenna della TV: tale apparecchio al momento non è ancora disponibile, ma verrà fornito entro breve tempo.

Future espansioni

Si è accennato al box di espansione disponibile fra qualche mese, e col quale si potrà collegare un disco fisso al PC1. Le funzioni del box in questione sono però più ampie. Collegato al bus di espansione laterale, esso renderà possibile l'inserimento di apposite schede - numerose delle quali già in commercio - che consentiranno fra l'altro di aggiungere varie funzioni al computer: per esempio, fra le più interessanti previste, un'espansione ulteriore della memoria RAM utente; una scheda emulatrice di EGA (per la grafica ad alta risoluzione); una presa seriale RS232 standard capace di gestire tutte le linee di comunicazione; un modem per le comunicazioni fra computer via telefono; un adattatore per Videotel; e altri ancora allo studio.
In questo modo, per chi lo vorrà, il "modesto" PC1 potrà veramente entrare in comunicazione col mondo!

Carrellata sul software

Il nuovo sistema dell'Olivetti Prodest nasce sotto una buona stella, potendo disporre sin dall'inizio dell'enorme quantità di programmi pronti sviluppati per i personal "IBM compatibili". Una buona parte di questi prodotti è però disponibile solo su floppy da 5.25", e molti di essi non sono proprio di costo economico. Viene a proposito quindi la decisione del costruttore di fare uscire assieme alla macchina tutta una serie di programmi rivolti sia alle applicazioni più correnti che al divertimento, a un prezzo molto contenuto.

Si suole dire che un computer vale quanto il software che lo accompagna: vale a dire che, specialmente per l'utente medio poco avvezzo o con un'idiosincrasia per la programmazione, per il successo di una macchina è importante il corredo di programmi applicativi pronti per gli usi più diversi. Il PC1 nasce su un terreno reso già estremamente fertile dall'abbondanza di software di alta qualità disponibile, grazie alla diffusione negli anni che l'hanno preceduto dei sistemi operanti sotto MS-DOS sui personal IBM e soprattutto sulla vasta schiera di "compatibili" che hanno invaso i mercati.

Molto di questo materiale, però, è ancora disponibile solo su floppy da 5" e 1/4 (anche se l'evoluzione è per una conversione anche nel formato 3.5"): e il prezzo di molti di questi prodotti non può proprio dirsi economico, e quindi non è molto attraente per il tipo di utente a cui il nuovo sistema PC1 principalmente si rivolge. Questi utenti non possono quindi che accogliere favorevolmente la decisione della Olivetti Prodest di rendere disponibile sin dall'uscita della macchina tutta una serie di programmi e "pacchetti", che si caratterizzano pure per il loro prezzo contenuto.
La gamma di applicazioni coperta dai numerosi titoli immessi sul mercato, che aumenteranno in seguito, è rivolta per ora soprattutto a quattro direzioni:
programmi "autodidattici" per introdurre all'uso della macchina, del DOS e di alcuni strumenti base come i programmi di elaborazione testi;
programmi che a vari livelli, spesso in forma integrata, forniscono i più tipici strumenti semiprofessionali: Word Processor, Spreadsheet, Database;
programmi gestionali (contabilità, gestione magazzino, fatturazione, ecc.);
giochi (videogame).

È prevista anche una sezione destinata ai principali linguaggi di programmazione, che per ora inizia con un editor/assembler/monitor per il Linguaggio Macchina 8086/88 (TURBOASSEMBLER), ma si prevede comprenderà anche altri linguaggi evoluti, compilatori, ecc.
In attesa di dedicare ai principali titoli della gamma di software Olivetti Prodest una più dettagliata descrizione e prova in

un'apposita rubrica su queste pagine, diamo per intanto qui una rapida panoramica generale sui prodotti software per il PC1.

Programmi autodidattici (tutorial)

Per chi è veramente alle prime armi, ma vuole assaporare sin dal principio qualcosa delle enormi potenzialità del proprio sistema di computer, ecco PER COMINCIARE SUBITO, che riunisce un'introduzione al PC1 e alle sue periferiche e al sistema operativo MS-DOS; un facile word processor (programma di videoscrittura); un database (archivio elettronico); un programma di grafica per disegnare e colorare sullo schermo; e un compilatore di schedine per il Totocalcio.
PROFESSOR DOS è un programma di auto apprendimento direttamente sul computer per l'impiego del DOS, arricchito da un'ottima grafica a colori. TYPING INSTRUCTOR viceversa è un'introduzione sia all'uso di un word processor che alla dattilografia, per un miglioramento della confidenza con la tastiera. Anche qui si usa l'auto apprendimento in modo interattivo, e vi sono perfino delle "prove d'esame" con relativa votazione.

Programmi base

Ci riferiamo, come accennato, agli strumenti base oggi tanto diffusi, che costituiscono le fondamenta dell'"office automation", pur risultando altrettanto utili per usi personali.
Fra i programmi per videoscrittura troviamo EASY WORKING - THE WRITER, che è già un ottimo word processor dotato delle caratteristiche esssenziali (per esempio operazioni su blocchi, formattazione di stampa, ricerca e sostituzione stringhe e uso dei caratteri di controllo per la stampante). Per esigenze maggiori abbiamo il noto VOLKSWRITER in versione DELUXE, che è dotato di tutte le più sofisticate funzioni per fornire documenti ineccepibili con il massimo di comodità. Il dischetto base è accompagnato da un secondo dischetto, che contiene un completo corso di auto-istruzione all'uso del VOLKSWRITER.
EASY WORKING - THE PLANNER è un tabellone elettronico (Spreadsheet) dotato di ottime prestazioni (per esempio, sino a 50.000 celle disponibili, larghezza colonne variabile, funzioni matematiche evolute, operazioni di "taglia ed incolla", ecc.). A sua volta, EASY WORKING - THE FILER è un buon Database che consente di archiviare sino a 10.000 "schede", sia pure limitate a un massimo di 10 campi di 60 caratteri max. per record, sulle quali sono possibili operazioni di ricerca per selezione secondo una o più chiavi (con possibilità di specificazione con gli operatori logici = , >, <, < >, < =, > =)).
I tre programmi della serie EASY WORKING hanno la particolarità di consentire facilmente lo scambio di dati, come i migliori integrati.
Per chi volesse Database o Spreadsheet più completi, sono annunciati almeno 3 titoli, di cui uno costituito da un pacchetto con i seguenti programmi: PRODESTBASE, CHARTMAN, THE TWIN, INTEGRATED 7+.
THE PRINT SHOP (accompagnato opzionalmente dalla LIBRERIA GRAFICA DI PRINT SHOP, che arricchisce di oltre 350 "figurine" la dotazione del programma originale) è un simpatico programma col

quale si possono creare, utilizzando un gran numero di "bozzetti" di figure buone per le più diverse occasioni e una vasta scelta di caratteri per le scritte e per le bordature, cartoline, pannelli, striscioni, cartoncini augurali, ecc. limitati solo dalla propria fantasia e abilità. Da notare che ciascuna "figurina" è completamente modificabile secondo i gusti.
PROFESSOR DOS è una "utility" che consente un uso più semplice e diretto dei principali comandi DOS, gestiti da memo.

Programmi gestionali

È annunciata una serie di titoli per contabilità ordinaria, fatturazione parametrica, gestione magazzino, gestione ordini, mailing list, gestione conto corrente, gestione negozi, ecc., che dovrebbero essere disponibili anch'essi entro poco tempo.

Videogiochi

Questa sezione, particolarmente ricca di titoli (sono già oltre una cinquantina) ci ricorda che il PC1, che è senz'altro una macchina capace di svolgere compiti semi-professionali di ottimo livello, è pure rivolta a un pubblico di giovani che, oltre a usarla

magari per lo studio o per il proprio archivio di nastri o dischi, o per avviarsi a una carriera informatica, vogliono di tanto in tanto potersi svagare in qualche pausa di una "sessione" al computer. E questo tipo di svago non è poi limitato solo ai giovani... conosciamo fior di professionisti che ogni tanto si esaltano a colpi di joystick contro gli invasori dallo spazio...

Dalla vasta gamma di titoli, per carenza di spazio, citeremo solo alcuni esempi. Per chi si diletta appunto dei giochi da bar, c'è solo l'imbarazzo della scelta: STARGLIDER, KARATEKA, THE DUM BUSTERS, ELITE, APPLE PANIC, PINGO,... e ci sono anche le "compilation" con tre-quattro videogiochi su un dischetto. Per chi ama vagare entro i labirinti abbiamo BOULDERDASH I e II e CHAMPIONSHIP LODE RUNNER (versione completa).
Per gli amanti dello sport c'è di tutto: BASKETBALL, BASEBALL, KARATE CHAMPIONSHIP, WINTER GAMES, SUMMER GAMES, MEAN 18 GOLF, HOCKEY, FOOTBALL... nonché la simulazione di corse in moto (GRAND PRIX 500 cc.) o in auto da Formula 1 (PITSTOP II), o anche una regata (AMERICAN CHALLENGE). In fatto di simulazione poi trovate LUNAR EXPLORER, DESTROYER, SUB BATTLE SIMULATOR.
Chi vuole può divertirsi col flipper, in versione personalizzata, creata con MACADAM BUMPER o PINBALL CONSTRUCTION SET.
Fra i giochi "intelligenti" troviamo naturalmente gli scacchi (CHESSMASTER 2000), ma anche il CRUCIVERBA MAGICO, il BACKGAMMON, il BLACKJACK, il SOLITAIRE, lo YATHTZEE (alcuni riuniti in "compilation").
Poiché ci sono pure gli appassionati delle avventure, troviamo anche ANNALI DI ROMA, PASSENGERS ON THE WIND, BALANCE OF POWER, PSI 5 TRADING CO.,... Insomma, ce n'è per tutti i gusti!
Buon lavoro e... buon divertimento!

PC1: IL NUOVO "COMPUTER PER CASA" IBM COMPATIBILE

Finalmente un personal computer "compatibile" dotato di tutti i crismi e interamente italiano. L'ultimo nato nella famiglia Olivetti Prodest si presenta con tutte le carte in regola per ottenere un lusinghiero successo: 512 K di RAM, una o due unità per microfloppy da 3.5 pollici (720 K formattati ciascuno), monitor monocromatico o a colori (grafica tipo CGA), porte parallela per stampante, seriale tipo RS232 e per joystick o mouse, presa audio.

Tipo:
Personal Computer

Modello:
PC1

Costruttore:
Olivetti Prodest
Via Caldera, 21 - Milano
Tel. 02/452731

Documentazione:
Manuale d'installazione e uso

Software in dotazione
DOS (MS-DOS v. 3.20)
GWBASIC v. 3.20
Lode Runner (gioco)

Prezzo:
config. base con monitor monocromatico e un drive da 3.5" incorporati:
L. 1.195.000 + IVA

La diffusione dei computer fra il grande pubblico ha conosciuto qualche anno fa il fenomeno del "boom" dei cosiddetti "home computer". Nella maggior parte dei casi però questi hanno finito per diventare delle consolle per videogiochi, sfruttate soprattutto dai più giovani membri della famiglia in furibonde lotte contro invasori spaziali e mostri a colpi di joystick. Nonostante lo sforzo meritevole di molte case di software e di costruttori di hardware (che hanno cercato in tutti i modi di sviluppare anche applicazioni più "serie" per questi tipi di computer, spesso anche con risultati encomiabili tenuto conto delle

limitazioni da essi presentate, soprattutto in termini di memoria e di relativi supporti esterni) e nonostante un certo successo negli ambienti scolastici (dove il prezzo poteva svolgere un ruolo importante mentre gli aspetti didattici venivano soddisfatti anche con mezzi così limitati), le applicazioni "quasi professionali" di questi computer sono state relativamente poche. La mancata penetrazione in questo settore e una certa stanchezza delle applicazioni "ludiche" hanno portato negli ultimi due anni a una vera e propria saturazione di questo mercato.

Nel frattempo, le applicazioni dei computer nelle aziende di quasi tutti i settori (industria, commercio, finanza, pubblica amministrazione, ecc.) aumentavano a un ritmo sempre più crescente. Ciò comportava un "acculturamento" di molte persone che prima di allora non avevano mai avuto contatti con i computer: un esempio abbastanza evidente è dato dallo sviluppo della cosiddetta "office automation", che interessa ormai una rilevante aliquota del personale che lavora negli uffici, dalle segretarie ai manager di più alto livello. Così sono oggi molti coloro che hanno potuto constatare di persona, sulla base del lavoro quotidiano, la comodità di strumenti informatici come l'elaboratore di testi (Word Processor), il tabellone elettronico (Spreadsheet) o l'archivio computerizzato (Database). Molte di esse quindi incominciano a valutare la possibilità di dotarsi di strumenti analoghi anche nel proprio ambito domestico: per esempio, per meglio esercitarsi con comodo, o

Tastiera e unità centrale sono racchiuse in un unico contenitore con una o due unità per i dischetti da 3" 1/2.

estendere le applicazioni ad altre attività in casa e fuori, o dotare i propri figli di uno strumento di apprendimento e di studio. Naturalmente anche altri settori di utenti sono interessati a un impiego delle nuove tecniche informatiche, per esempio artigiani, piccoli commercianti, liberi professionisti, insegnanti, studenti, ecc.

I principali ostacoli a una diffusione dei computer in queste ampie fasce di potenziali utilizzatori sono stati finora due: costo dei sistemi e del relativo software e mancanza di standardizzazione. Questa situazione ha subito però negli ultimi mesi una drastica mutazione, tale da assumere addirittura i connotati di una vera e propria rivoluzione.

Il motivo va ricercato nella penetrazione sempre maggiore sul mercato, dominato inizialmente dai soliti grandi nomi, di una schiera di "imitatori" orientali che hanno "de facto" gradatamente imposto uno standard operativo, attuando un'interessante politica di prezzi associata a un progressivo innalzamento qualitativo di caratteristiche e prestazioni delle macchine. In effetti, i cosiddetti "cloni" hanno dimostrato di sapere in molti casi superare ampiamente i modelli. La crescente diffusione delle macchine di questo tipo, legate all'ambiente operativo MS-DOS, ha prodotto, oltre ai citati vantaggi sull'hardware, anche uno sviluppo sempre più fiorente di software, indirizzato ai campi più disparati, e continui miglioramenti delle relative prestazioni: purtroppo non sempre questa espansione è stata accompagnata, come per le macchine, da una politica di riduzione dei prezzi. Tuttavia anche in questo campo si notano segnali molto interessanti.

La discesa dei prezzi ha naturalmente favorito il mercato, che però sin qui

era ancora rimasto confinato agli ambienti strettamente aziendali e professionali. Il nuovo scossone avvenuto di recente è stato probabilmente ispirato dal tentativo "ammazza cloni" di Big Blue di lanciare un sistema operativo completamente nuovo, ma si può ritenere che l'evoluzione fosse comunque nell'aria: i grandi costruttori europei e americani non potevano infatti più rimanere indifferenti alle prospettive di profitto derivanti dall'apertura dal nuovo potenziale mercato di utenti delle fasce più basse, e da un recupero di una parte di quelli che avevano avuto la loro prima "informatizzazione" tramite gli home computer, tutti attratti dalla disponibilità di programmi e di macchine a prezzi competitivi.
Questi fattori hanno portato quindi all'uscita quasi contemporanea sul mercato di diversi modelli di personal computer estremamente concorrenziali per prestazioni e prezzi, garantiti da nomi di tutto rispetto, come Commodore, Philips, Amstrad, Atari, Zenith. La cosa più notevole è che questi modelli offrono oggi, oltre alla garanzia del nome (e quindi anche di un'assistenza tecnica su basi molto più certe rispetto a tanti anonimi prodotti "gialli"), prestazioni paragonabili a quelle di computer che pochi anni fa costavano quattro o cinque volte tanto.
Poteva Olivetti — il massimo costruttore italiano del settore, e uno dei maggiori anche su scala internazionale — rimanere fuori da questa contesa? Certamente no: ed eccolo, quindi, il nuovo "computer per casa" PC1 Olivetti Prodest, potente ed economico, interamente compatibile con l'ambiente MS-DOS e il vasto mondo dei suoi programmi.
Daremo qui una panoramica sul nuovo sistema PC1 nella versione base, ossia con un drive e monitor monocromatico: ma premettiamo subito per i più esigenti che esiste la possibilità di potenziare la macchina installando un secondo drive per dischetti da 3.5 pollici, e di utilizzare un monitor (o anche un televisore) a colori. Inoltre sono già disponibili diverse periferiche, ad alcune delle quali accenneremo, riservando maggiori dettagli ad altra parte della rivista.

Le varie prese per le periferiche sono ordinatamente installate sul retro e chiaramente contraddistinte.

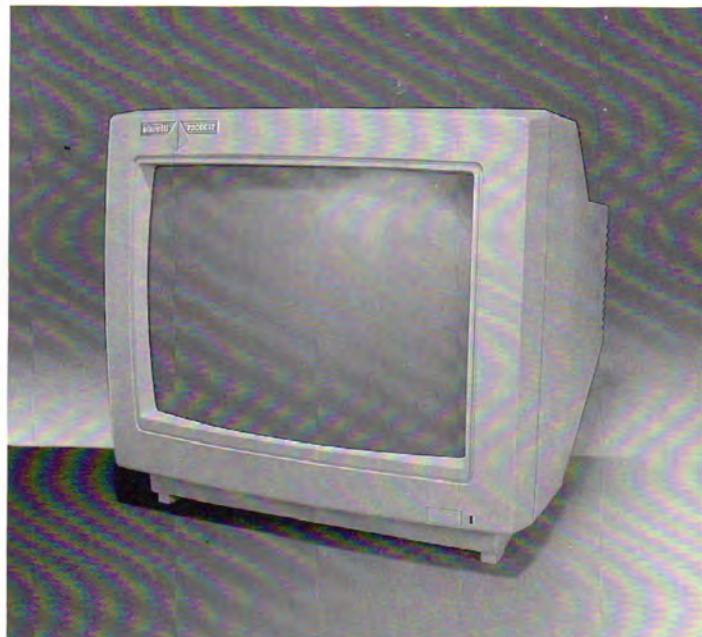
L'aspetto esterno

La cosa più notevole nella nuova macchina è il distacco dalla struttura a moduli separati sin qui tradizionale per i compatibili, mantenendo comunque alcune caratteristiche estetiche Olivetti, come la carrozzeria grigia e le scritte blu sui tasti. Tastiera, unità centrale e drive costituiscono un blocco unico, dalla forma a cuneo, che ricorda un po' quella del precedente PC128 (l'home computer «made by Olivetti»). Ma le differenze sono in effetti molte, e tutte sostanziali. A destra, sopra la tastiera, sporge leggermente verso l'alto, per un più comodo inserimento dei dischetti, il drive nella moderna versione per microfloppy da 3 pollici e mezzo. Nonostante sembri del tipo "a scomparsa", l'unità è fissa e non abbassabile. Il cuneo (dimensioni circa cm 40 × 30 × 7 di altezza posteriore) è formato da due parti sovrapposte, di cui l'inferiore leggermente più larga sui lati: la parte superiore è rialzata per poter alloggiare il trasformatore e l'unità disco. Il contenitore reca al centro un'apertura quadrata, chiusa da un coperchietto, nella quale va inserito l'eventuale secondo dri-

Particolare
del drive incorporato.

Sotto il coperchietto
centrale lo spazio
per il secondo drive
(e la piattina di
collegamento
dei due drive).

ve, identico al primo, per il quale sono già previsti i collegamenti interni. Naturalmente è disponibile direttamente anche la versione coi due drive da 3.5 pollici già installati.
La tastiera occupa la parte inferiore: comprende naturalmente tutti i classici tasti alfanumerici, in versione italiana (con le vocali accentate). Per evidenti motivi di spazio presenta alcuni spostamenti rispetto alla solita tastiera IBM. C'è il tastierino numerico/cursori sulla destra, con 11 tasti. I 10 tasti funzione (colorati in giallo) sono disposti in una fila superiore: di seguito a essi troviamo i LED spia per la rete, il CAPS LOCK e il NUM LOCK. Il tasto di ENTER non è molto grande, ma è efficiente. Completano la tastiera i soliti tasti speciali (solo l'ESC è in posizione un po' insolita, in alto a sinistra). La tastiera comprende in tutto 83 tasti: nell'uso, si rivela leggera e sensibile; il rilievo e l'inclinazione dei tasti e il relativo "tocco" risultano "ergonomici".
Sulle fiancate si notano soltanto l'interruttore di accensione (a sinistra) e una fenditura attraverso la quale si può accedere al bus di espansione: non vi sono aperture di ventilazione, ma d'altra parte la potenza massima assorbita dall'apparecchio (220 V, 50 Hz) è di soli 35 W.

SCHEDA TECNICA DEL MON

Il monitor a colori
MC1402 da 14".

Posteriormente, chiaramente identificate con delle "icone", troviamo, da sinistra verso destra: il pulsante di reset (incassato per evitare false manovre); un jack audio miniatura per altoparlante o amplificatore esterno; la presa per stampante Centronics; la presa seriale tipo RS232; la presa per joystick o mouse; la presa per monitor monocromatico o a colori (RGB analogico o TV color dotato di presa SCART); e infine una presa per l'altro tipo di monitor a colori (RGB TTL). Sull'estrema destra esce il cordone di rete per l'alimentazione.
Sotto il computer si può scorgere una finestrella chiusa con coperchio, sotto la quale è alloggiato il connettore per un drive esterno da 5" 1/4. Accanto c'è un commutatore a slitta per la configurazione del drive come B: o come D:. Un poco più a destra c'è una fessura attraverso la quale si può regolare il potenziometro di volume audio.

Sotto il cofano

Con un'operazione sconsigliata ai "non addetti ai lavori" (anche perché può invalidare la garanzia) si può accedere, estraendo 4 viti e smuovendo alcuni incastri, all'interno della macchina. In questo modo si riconosce che l'intero complesso è formato da quattro moduli (a cui si aggiunge il monitor come componente esterno):

ITOR A COLORI 14" MC1402

Schermo: 14 pollici (240 mm × 177 mm);
Trasmissione d. luce: 46,5%

Colori: 8 colori

Caratteri: 40 × 32 righe o 80 × 32 righe

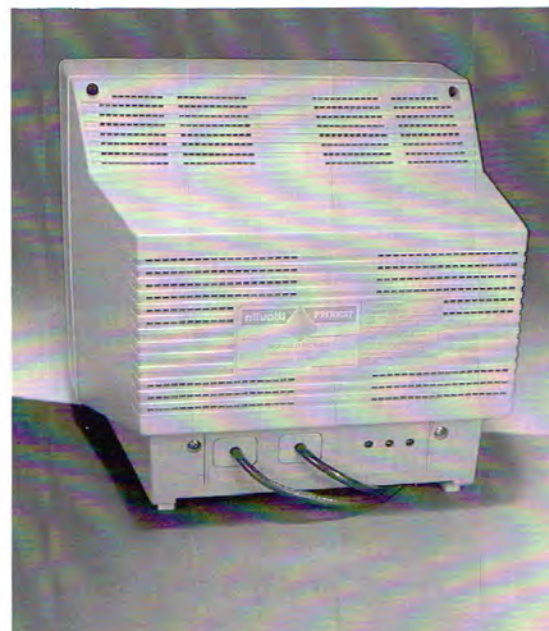
Input: segnali RGB - TTL (positivo);
sincronismo O/V
e video composito (negativo)

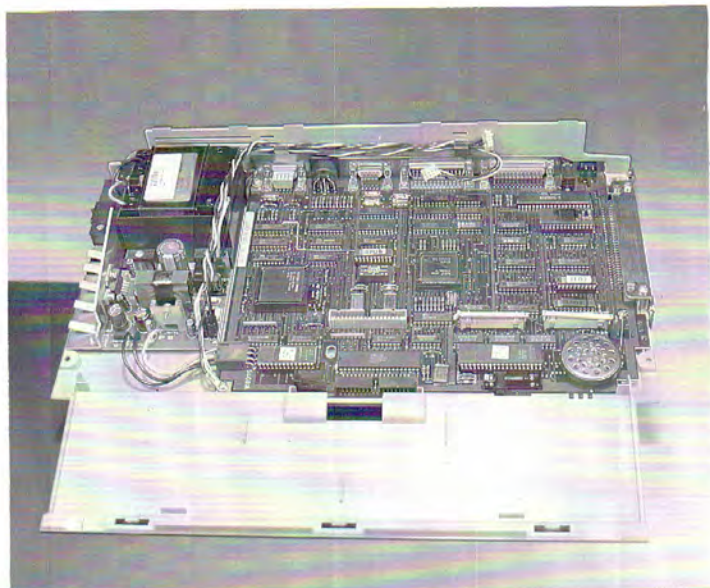
Banda passante: 12 MHz

Sincronismi: orizzontale 15625 Hz
verticale 50 Hz

Alimentazione: 220 V CA/50 Hz, max. 70 W

Comandi: Accensione ON/OFF;
Contrasto; luminosità;
sincronismo verticale (post.);
altezza (post.);
posizione orizzontale (post.)

Dimensioni: 34 × 32 × 38 cm

Tre fori sul retro del monitor danno accesso alle regolazioni per stabilizzare l'immagine.

La piastra base, dopo rimozione dello schermo elettromagnetico: a sinistra, l'alimentatore.

— contenitore in due parti sovrapposte, la cui sezione superiore include pure l'alloggiamento del drive A;
— tastiera, collegata alla piastra base con due piattine a circuito stampato;
— piastra dell'alimentatore;
— piastra base dell'unità centrale.

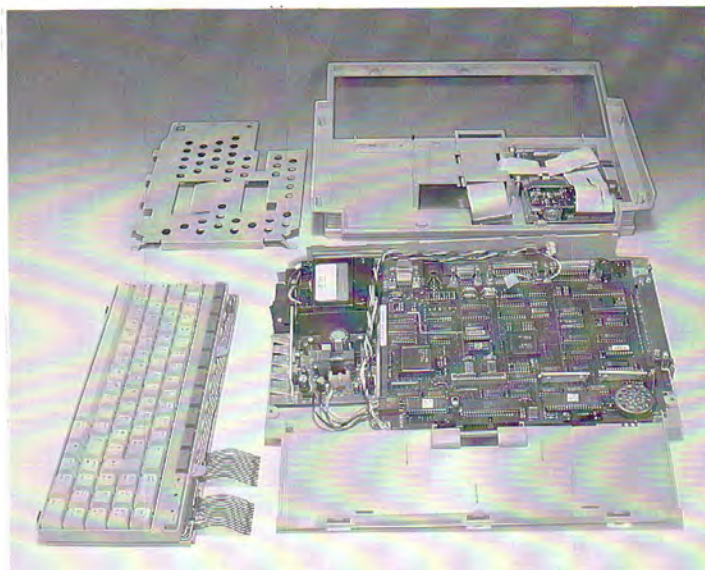
Il drive A è inserito nel coperchio superiore, e collegato all'alimentazione con tre fili e con una piattina alla piastra base. Nella piattina è già "griffato" un connettore 2 × 13 per il collegamento del secondo drive.

L'alimentatore è munito di trasformatore, di dimensioni contenute (qui non ci sono ventole né dischi fissi da alimentare!), ed è del tipo a commutazione.

Sopra la piastra base è fissato un lamierino forato che funge da schermo elettrico. Se lo si toglie, rimuovendo tre viti, si rimane sorpresi nel notare come un computer con queste prestazioni (includente circuiti di controllo per drive, video grafico, stampante, interfaccia seriale, ecc.) possieda un numero così basso di componenti.

Spiccano la CPU quadrata V40 NEC al centro e alcuni altri grossi integrati, a cui si affianca una trentina d'integrati "normali". Ci si domanda dove siano annidati i 512 K (!) di RAM, di fronte agli imponenti banchi di zoccoli presenti negli XT e cloni... Sulla destra l'altoparlantino, supplementabile tramite il collegamento audio con l'esterno.

Sul fianco destro è il lungo connettore per il bus di espansione, compatibile col bus IBM.

Naturalmente, date le dimensioni, non c'e'presenza di "slot" per schede, che non potrebbero trovare spazio all'interno. È annunciato però un "box" per espansioni esterne, che può accogliere anche schede non troppo grandi.

Il PC1 "dissezionato" nelle sue varie parti.

Caratteristiche tecniche del sistema

Una volta collegato il monitor (monocromatico o a colori, incluso nella fornitura) il sistema è già completo. Le sue caratteristiche tecniche sono le seguenti:

- processore V40 NEC (compatibile 8088), funzionante a 8 e opzionalmente 4.77 MHz; sistema operativo MS-DOS;
- 512 K di RAM installati (per eventuali espansioni occorre ricorrere al "box" esterno);
- uno o due drive per dischetti semirigidi da 3.5 pollici, doppia faccia/doppia densità, capaci ciascuno di 720 K (formattati);
- controllore grafico emulante la CGA: consente di visualizzare 25 righe di 40 od 80 caratteri in modo testo, oppure tre modalità grafiche con risoluzioni di 640 x 200 e 320 x 200 (da 2 a 8 colori).
- monitor da 14" monocromatico o a colori in dotazione;
- interfacce parallela Centronics (per stampante) e seriale RS232 (capace di gestire però solo le linee TD, RD, DTR e DSR) con RTS fisso A + 12 V (sempre pronto).

Come si può vedere, sono caratteristiche di tutto rispetto che allineano il PC1 Olivetti Prodest ai migliori compatibili sin qui apparsi. Molti utenti, in particolare grazie all'intelligente scelta dei dischetti da 720 K per il supporto di memoria di massa, troveranno queste potenzialità già sufficienti ai loro bisogni. Altri con maggiori esigenze potranno facilmente raddoppiare tale capacità con l'adozione di un secondo drive. L'impiego di un disco rigido, quasi indispensabile per applicazioni professionali, non sarà di massima necessario per le applicazioni di questo "personal per casa". In casi speciali si potrà tuttavia ricorrere a un'eventuale espansione esterna tramite bus.

SCHEDA TECNICA DEL COMPUTER PCI

Processore: NEC V40, compatibile 8088

Cloc: 4.77/8 MHz, commutabile via software

RAM utente: 512 Kbyte (espandibile a 640 solo tramite bus di espansione)

ROM: 16 Kbyte (BIOS & diagnostica)

Tastiera: 73 tasti alfanumerici QWERTY (vers. italiana) e speciali, con tastierino numerico separato; 10 tasti funzione

Output su schermo: Modalità testo: 80 × 25 & 40 × 25 caratteri

Modalità grafica: 640 × 200 pixel, 2 colori;
320 × 200 pixel, 4 colori;
160 × 200 pixel, 16 colori

Memoria di massa: Unità per dischetto 3" 1/2 DD/DS, 720 K formattati

Joystick/Mouse: collegabile tramite presa DB9;
in emulazione cursori

Interfacce: Parallela tipo Centronics (stampante);
Seriale tipo RS232;
Audio (esclusione dell'altoparlante interno);
Connettore per drive esterno 5" 1/4;
Bus di espansione compatibile IBM

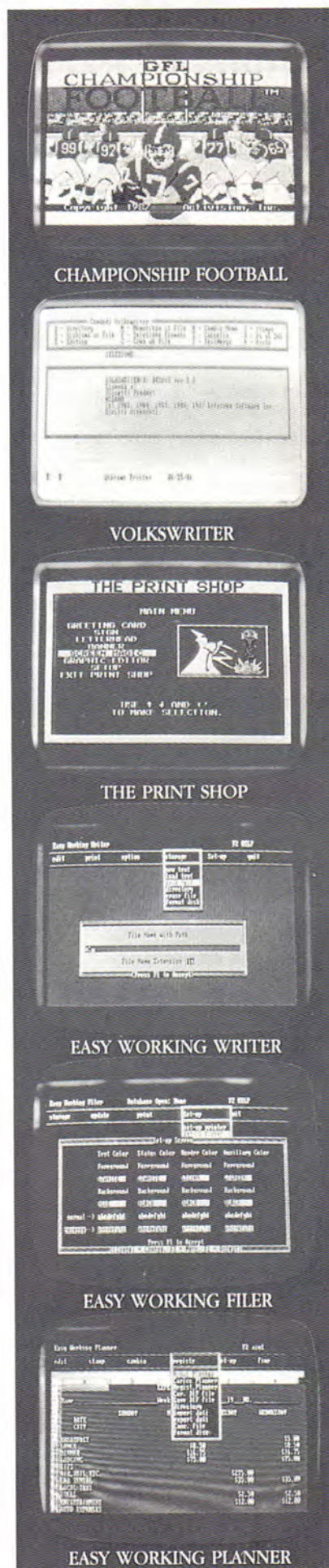
Tramite il bus di espansione si possono collegare: box per schede di espansione, RAM sino a 640 K, LAN, MODEM, EGA, adattatore telematico, unità hard-disk da 3.5", ecc.

Alimentazione: 220 V/50 Hz;
potenza assorbita 35 W

Dimensioni: 39 × 34 × 8 (post.) cm

Software: MS-DOS v. 3.20; GWBASIC v. 3.20; Gioco "Lode Runner"

Il corredo di software

La dotazione software del PC1 comprende — oltre a un "essenziale" manualetto di guida all'installazione e all'uso — il dischetto con i file del sistema operativo MS-DOS e del GWBASIC nelle loro versioni più recenti (oltre a un gioco, "Lode Runner", tanto per dimostrare che non ci si è dimenticati dei più giovani: c'è pure un programma di inizializzazione dei joystick). (L'utente potrà trovare guide più complete all'uso dell'MS-DOS e del GWBASIC nei manuali già distribuiti dalla Olivetti per le altre sue macchine PC compatibili). Con questi strumenti l'utente è messo in grado di elaborare subito i propri programmi. Ma non vi è dubbio che l'utente medio sia particolarmente interessato a reperire e impiegare i cosiddetti "prodotti" pronti per l'uso.
L'Olivetti Prodest, con uno sforzo che dimostra l'importanza che annette a un lancio "intelligente" del nuovo sistema, ha già pensato a predisporre un buon numero di titoli che spaziano nei settori di maggiore interesse pratico, e non trascurano neppure gli aspetti "giocosi", visto che uno degli obiettivi è l'utenza familiare. Del software Olivetti pronto parliamo in altre pagine.
Ma è ovvio che un fattore vincente nella diffusione di questo computer risieda nella pressoché completa compatibilità col mondo dei prodotti DOS già esistenti. I limiti all'impiego di questo tipo di software, che già gode di una grande popolarità, sono essenzialmente legati alla loro disponibilità sul nuovo formato di dischi, e in certi casi all'impegno di memoria richiesto (più che quella RAM, normalmente più che sufficiente, alla necessità dell'installazione dei programmi su disco fisso).
È noto che la maggior parte del software sin qui è stato registrato su floppy disk da 5 1/4 pollici, ma molte case di software, messe sull'avviso dall'ingresso sul mercato di molti "portatili" compatibili che hanno fatto quasi tutti ricorso ai dischetti da 3.5 pollici, e anche dall'uscita dei nuovi sistemi IBM che pure adotteranno il nuovo formato, stanno uscendo con versioni aggiornate dei loro prodotti. Una soluzione per poter utilizzare software sviluppato su dischi da 5 1/4 è offerta dal drive esterno collegabile all'apposito connettore inferiore del PC1: e nulla vieta di ricopiare con questo sistema i programmi (almeno quelli che espressamente non sono protetti per consentire le copie di backup) da disco 5 1/4 a disco 3.5 utilizzabile poi direttamente.

CHAMPIONSHIP FOOTBALL

VOLKSWRITER

THE PRINT SHOP

EASY WORKING WRITER

EASY WORKING FILER

EASY WORKING PLANNER

Il mondo esterno

Come tutti sanno, il colloquio fra computer e mondo esterno richiede due elementi indispensabili, che sono sempre presenti in qualsiasi sistema: tastiera e monitor (video). Il sistema PC1 viene fornito ovviamente completo di

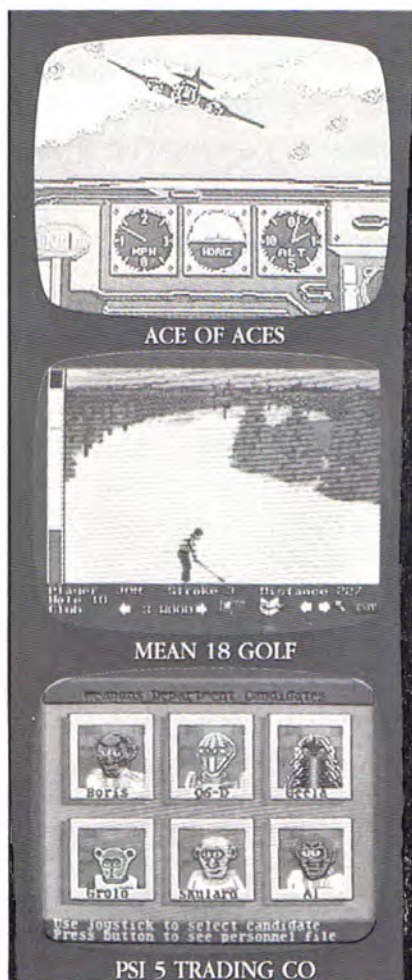
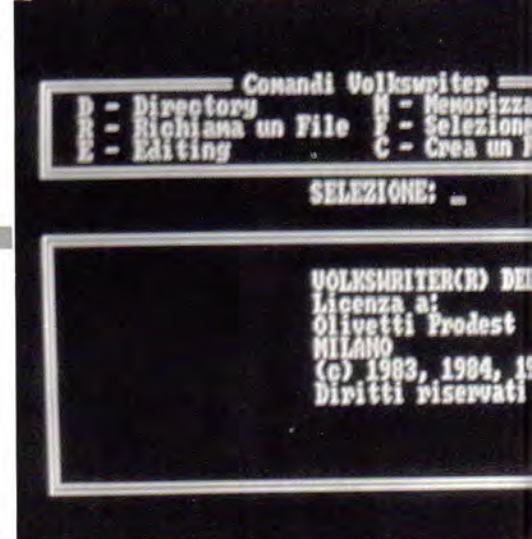
questi componenti essenziali, a cui si associa l'altrettanto utile memoria di massa su disco. Ma le comunicazioni col mondo esterno possono assumere altre forme, ciascuna delle quali utile per determinate funzioni.
L'unità esterna (periferica), complemento quasi irrinunciabile per un sistema di caratteristiche già avanzate come il PC1, è la stampante, che consente di fissare su carta programmi, testi, tabelle e anche grafici. I modelli più diffusi di stampante, da quelli più economici a quelli più costosi, adottano quasi universalmente lo standard Centronics a interfaccia parallela. Il PC1 è sin dall'origine predisposto per il collegamento con un tale tipo di stampante, tramite l'apposita presa DB25 femmina posta sul retro. Ogni stampante viene pressoché sempre fornita del relativo cavo, ed è quindi un gioco da ragazzi collegare tale periferica al PC1 e disporre così subito di questa importante funzione. I tipi idonei al collegamento con il PC1 sono molti, e in genere rientrano in quello che viene chiamato lo standard IBM o EPSON. L'Olivetti Prodest ha comunque disponibile un modello di stampante a impatto (DM 91) particolarmente indirizzata al PC1, efficiente e al tempo stesso economica. Essa è capace di una larghezza sino a 80 colonne, ha una buona velocità (120 caratteri al secondo) ed è utilizzabile anche in modo NLQ (Near Letter Quality).
Per l'emissione di suoni (segnali acustici o anche musicali) è presente nel PC1 un altoparlantino interno. La presenza di una presa audio consente tuttavia una riproduzione molto migliore, collegandosi a un altoparlante esterno o a un amplificatore di BF o anche sfruttando l'eventuale presa audio di un monitor.
La presa RS232 del PC1 non è standard, o meglio è limitata nel numero di protocolli per la comunicazione (le linee gestite sono solo TxD, RxD, DSR e DTR e RTS fissa). Tuttavia tramite essa è possibile gestire alcuni tipi di stampanti seriali e di modem. Per sistemi più elaborati si dovrà utilizzare il bus di espansione.
Il medesimo bus è utilizzabile per svariati altri tipi di espansione, tramite l'apposito box che può ospitare una scheda di dimensioni medie: per esempio per collegamenti in rete locale, visualizzazione a colori tramite EGA, telematica, espansioni RAM, ecc. La maggior parte degli utilizzatori tuttavia potrà in genere essere soddisfatta da un sistema che comprenda due drive e una stampante.

ACE OF ACES

MEAN 18 GOLF

PSI 5 TRADING CO

Conclusioni

Il PC1 della Olivetti Prodest rappresenta senz'altro un punto di riferimento per una larga fascia di utenti interessati ad accrescere le proprie conoscenze ed esperienze informatiche. Con una potenza di elaborazione sufficiente per gli scopi pratici di molti utilizzatori semi-professionali, ma senza dimenticare l'ambiente domestico e i giovani, e soprattutto a un prezzo ormai accessibile ai più (dell'ordine di un buon televisore a colori), questo sistema sembra poter incontrare il favore di molti settori di utenza sin qui tagliati fuori dalla cultura informatica o delusi da esperienze precedenti. La piena compatibilità con la maggior parte del software già sviluppato per le macchine IBM e assimilate assicura la disponibilità di programmi applicativi per tutti gli usi e per tutte le borse, e ciò non potrà che contribuire al successo che questo nuovo sistema si merita.

PROVA SOFTWARE PC1: "VOLKSWRITER DELUXE"

Un programma di elaborazione testi di eccellenti prestazioni, che oltre alle principali funzioni di WP e di stampa attivabili direttamente con un'ampia selezione di comandi da tastiera, permette l'uso avanzato della stampante grazie alla possibilità d'inserimento di tutti i tipi di codici di controllo, e di altre funzioni speciali (numerazione pagine, intestazioni, note, cambio di formato durante la stampa, ecc.) con una serie di comandi particolari inseriti direttamente nel testo.

Un programma di "Word Processing" o elaborazione testi tramite il computer costituisce ormai da tempo uno dei capisaldi del software di ogni macchina che si rispetti.

Le caratteristiche del programma di video scrittura ideale possono variare secondo le persone e le loro esigenze. Sicuramente però alcune caratteristiche sono ormai consolidate:

- facilità e comodità di tutte le operazioni di editing;
- possibilità di operazioni su blocchi di testo;
- varietà di formati di stampa e semplicità nella loro selezione.

Altre funzioni rientrano invece fra gli "accessori forniti di serie" (come succede per le automobili in un mercato di forte concorrenzialità), che distinguono i vari prodotti: fra esse si possono annoverare per esempio creazione di vari formati di testo, memorizzabili e richiamabili; sfruttamento delle funzioni evolute di stampa tramite i codici di controllo particolari della propria stampante; formattazione delle pagine; possibilità di "Mail Merging", ovvero creazione di lettere personalizzate a partire da file di indirizzi; utilizzo di caratteri speciali (per esempio nazionali) tramite ridefinizione o speciali driver della tastiera; e si potrebbe continuare....

Ebbene: abbiamo appena citato una parte delle prestazioni che può offrire il programma Volkswriter Deluxe disponibile nella versione per PC1 su dischetto da 3.5"!

Un esame dettagliato delle caratteristiche di questo programma ci porterebbe alle dimensioni (oltre 100 pagine) del manualetto d'istruzioni che lo accompagna: dovremo quindi restringere le nostre note alle più succinte "impressioni di guida" riscon-

VOLKSWRITER DELUXE è un programma di elaborazione testi dotato delle migliori caratteristiche. Il menu di testa è accessibile in ogni istante.

trate nella prova durata un certo tempo del programma. Citeremo comunque alcune delle funzioni più interessanti del Volkswriter Deluxe, per evidenziarne le potenzialità, che lo mettono senza dubbio all'altezza dei migliori prodotti sul mercato, in grado di soddisfare le esigenze di studenti, insegnanti, giornalisti, scrittori, traduttori e di tanti altri che fanno largo uso della creazione e revisione di testi nei loro impegni quotidiani.

Naturalmente il programma si presta eccezionalmente bene anche a tutti gli usi di routine d'un ufficio (corrispondenza, rapporti,...) e farà felici molte segretarie e impiegati.

Prima di riferire sulla nostra prova, ricordiamo che la confezione del Volkswriter comprende e, oltre al dischetto del programma e al manuale d'istruzioni, anche un secondo disco contenente un completo "corso di autoistruzione all'uso" diviso in numerose lezioni, particolarmente adatto per chi è alle prime armi non solo di computer, ma nell'utilizzo di un Word Processor.

Avviamento e uso

Va precisato innanzitutto che il programma richiede un sistema PC1 con due drive installati. Il disco programma risiederà nel drive A:, e il disco di lavoro nel drive B: Prima dell'uso generalizzato, il Volkswriter richiede un'inizializzazione con installazione sul dischetto del sistema operativo DOS, che si raccomanda sia preceduta da una trascrizione dei file essenziali su un dischetto di riserva, precedentemente formattato, tramite il COPY da DOS.

Tutte queste operazioni preliminari sono chiaramente descritte nel manuale allegato; esse prevedono anche il caso (eccezionale) della disponibilità di un disco di tipo rigido; e sono guidate precisamente dai messaggi

Nome:
Volkswriter Deluxe

Anno di nascita:
1987

Produttore: Olivetti Prodest
(& Lifetree Softw. Europe)

Distributore: Olivetti Prodest
Via Caldera, 21 - Milano
Tel. 02/452731

Tipo:
Elaboratore di testi
(Word Processor)

Configurazione richiesta:
PC1 - 2 drive

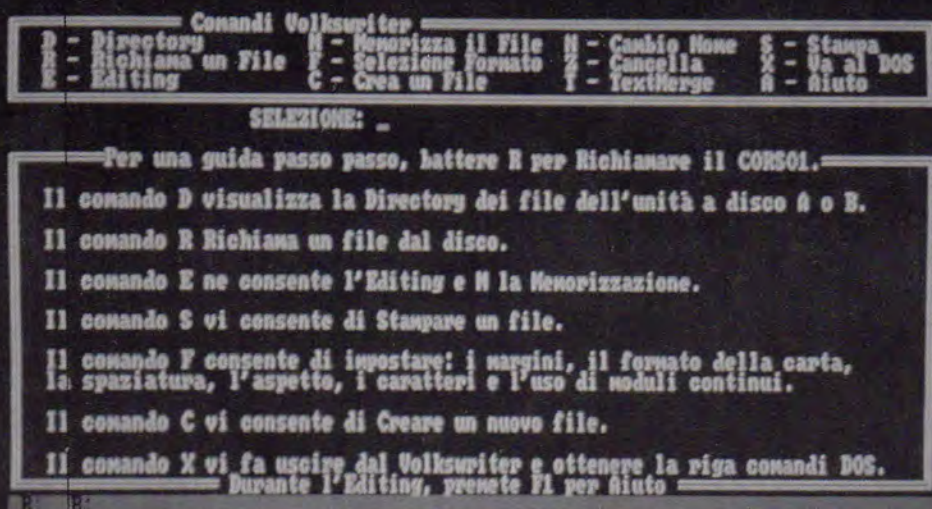
Help: Tabellina richiamabile significati 40 tasti funzione

Lingua: Italiano

Confezione: Scatola con 2 dischetti e manuale

Documentazione: Manuale in italiano

Prezzo al pubblico:
L. 78.000 + IVA

Alcune pagine di "help" aiutano a ricordare le funzioni dei vari comandi di VOLKSWRITER DELUXE.

che compaiono sul video.

In questa fase si può anche variare la configurazione del VW (opzioni copia di backup e "file di traboccamento" per documenti molto lunghi rispetto alla RAM libera, tipo video e colori, stampante, caratt. proporzionali,...).

Il lancio del programma avviene da ambiente DOS, digitando VX: per rendere il dischetto VW indipendente dal precedente avviamento del DOS occorre trascrivere (con COPY) il file COMMAND.COM dal dischetto DOS e aggiungere sul dischetto un file AUTOEXEC-.BAT che comprenda solo ECHO OFF e VX, rendendo così il dischetto "autostarting".

Inizialmente compare il menu principale, che consente di selezionare fra catalogo di un dischetto, cancellazione o ridenominazione di un file, salvataggio o richiamo di un file testo e stampa di un file (corrente o da disco).

Ma naturalmente per cominciare sono importanti le opzioni per creare un nuovo file, o editarne uno caricato da disco; che vanno normalmente precedute dalla selezione del formato di stampa del testo (tipo stampante, paginazione, righe per pagina, margine, giustificazione, interlinea, fogli singoli o continui ed eventuale stampa in grassetto o ribattuta) da una tabella di formato richiamata con CTRL+F1.

La cosa interessante è che questa tabella di formattazione può essere memorizzata con lo stesso nome del file di testo, per essere ricaricata automaticamente assieme a esso.

Naturalmente la tabella può essere modificata in ogni momento, e poi messa in uso sul testo.

Importante anche la possibilità di cambiare formato durante la stampa, richiamando direttamente dall'interno del testo una tabella di formattazione sul disco.

Altre tre opzioni del menu riguardano la selezione del modo TextMerge (R), la terminazione del lavoro con uscita al DOS e infine la visualizzazione di un breve testo di spiegazione delle varie opzioni del menu stesso.

Con la creazione di un nuovo file, o l'editing del file corrente o caricato, si apre la finestra del testo, in calce alla quale una riga di stato ricorda in ogni istante quale è il dischetto di lavoro per i file, il nome del file richiamato per ultimo e i numeri di riga, colonna e pagina in cui si trova il cursore.

Le operazioni di scrittura ed editing del testo seguono regole classiche, utilizzando una vasta gamma di comandi di edizione per gli spostamenti e rifacimenti.

Oltre ai soliti usi dei tasti cursore, Ins, Del, Home, ecc., da soli o con CTRL, un'altra numerosa serie di comandi è attivabile tramite i tasti funzione: i vari significati, oltre a essere specificati chiaramente nello speciale capitolo 5 del manuale, sono identificabili anche tramite una tabellina di "help" che si può rendere visibile in testa allo schermo (o far scomparire) col tasto F1.

Questa tabella specifica i significati delle 40 funzioni attivabili coi tasti F premuti da soli o assieme ai tasti SHIFT, CTR e ALT. Un analogo aiuto più dettagliato è fornito da una tabella fuori testo di pronta consultazione allegata al manuale.

I comandi attivabili coi tasti funzio-

TASTI SPECIALI

INS - Attiva/disattiva l'inserimento. Con questo tasto si passa alternativamente dal modo "Inserimento" al modo "Sovrascritture". Quando il cursore è più grande, ciò indica che l'inserimento è attivato.

SHIFT-TAB - Premendo SHIFT-TAB si imposta un margine di sinistra temporaneo allineato sul cursore, che si annulla con F10.

ne non si limitano però alle funzioni di editing, incluse le operazioni sui blocchi (spostamento, copia, cancellazione): ma includono anche il salvataggio, totale o parziale, del file su disco; la riformattazione dei paragrafi; operazioni di ricerca/sostituzione parole; attivazione su parti di testo dei vari formati speciali di stampa (grassetto, ribattuto, sottolineato, sovrascrittura con trattini (per usi legali), apici, pedici, uso di "font" alternativi di caratteri). Inoltre una combinazione attiva la stampa, e una il ritorno al menu principale.

Una caratteristica molto interessante del VW è che l'ampiezza della riga si può estendere sino a 250 (!) colonne. La lunghezza dei testi è limitata in pratica solo dai limiti della RAM disponibile: ma questi si possono superare ricorrendo ai "file di traboccamento" per documenti molto lunghi.

La stampa

Benché il tasto ALT+F1 consenta direttamente di lanciare la stampa (a partire dalla posizione del cursore, si badi bene), conviene in genere tornare al menu principale e con l'opzione S accedere alle selezioni di stampa. Questa di norma avviene tramite la porta parallela, ma è selezionabile anche l'uscita seriale quando necessiti. Una particolare opzione "stampa" il file su disco, per una successiva stampa da DOS tramite COPY o PRINT (spooling).

Un'altra peculiarità del VW consiste nella possibilità d'inserire nel testo i cosiddetti "comandi integrati" per la stampante, costituiti da due punti (..) posti immediatamente a capo riga, e seguiti da un particolare termine, per svolgere speciali funzioni di utilità. La prima consiste nella possibilità di inserire così qualsiasi codice o sequenza di controllo per la stampante, preceduto da ..CMD. Altri comandi di questo tipo pongono fine alla stampa, e la fanno eventualmente seguire dalla stampa di un altro file da disco; oppure fermano la stampa per visualizzare un messaggio; o servono a creare intestazioni e note a fine pagina (inclusa la numerazione delle pagine). Come si è ricordato, è pure possibile richiamare in fase di stampa una tabella di formato diversa e renderla operante da quel punto del testo in avanti. Il comando ..VERB serve a trasmettere senza inconvenienti tutti i 256 caratteri ASCII, e va seguito da ..NORM per riportare alla normalità. Un uso appropriato di questi comandi permette di creare veri e propri "programmi" di stampa inseriti nel primo testo.

La stampa in corso può essere arrestata in qualsiasi istante col tasto F10; ALT+F10 annulla invece la stampa.

Due appendici del manuale del VW risultano particolarmente interessanti per le operazioni connesse alla stampa. Una riporta un vasto elenco di stampanti commerciali e della loro compatibilità con alcune funzioni speciali, completata con una tabella di equivalenze per i modelli non collaudati direttamente. Una particolare opzione (3) del programma di configurazione iniziale tramite SETUP permette di predisporre il sistema per una stampante che abbia un'equivalente in una data lista, oppure di creare o modificare una particolare tabella di stampa. La seconda appendice fornisce indicazioni su come costruire una tabella di conversione dei caratteri per una data stampante.

Analogamente a quanto visto per le

TASTI DI CONTROLLO DEL CURSORE

Tenendo premuto	e premendo	il cursore si posiziona:
CTRL	Cursore-dx	All'inizio della parola seguente
CTRL	Cursore-sx	All'inizio della parola precedente
CTRL	HOME	Nella prima riga della prima pagina
CTRL	END	Nell'ultima riga dell'ultima pagina
CTRL	PGUP	All'inizio della pagina precedente
CTRL	PGDN	All'inizio della pagina seguente

Premendo	seguito da	il cursore si posiziona:
HOME	HOME	A sinistra in alto dello schermo
HOME	HOME HOME	Nella prima riga della prima pagina
HOME	END	Nell'ultima riga dell'ultima pagina
HOME	Cursore-su	In cima allo schermo, stessa colonna
HOME	Cursore-giù	In fondo allo schermo, stessa colonna
HOME	Cursore-sx	All'inizio della riga
HOME	Cursore-dx	Alla fine della riga
HOME	PGUP	Va di un video verso l'alto (24 righe)
HOME	PGDN	Va di un video verso il basso (24 righe)
END		Nell'angolo inferiore sinistro dello schermo

tabelle di formato, anche queste tabelle di conversione possono essere salvate in modo da venire caricate automaticamente assieme a un certo file testo. (Va ricordato che esiste un altro modo simile di risolvere il problema, creando o modificando un'analoga "tabella di conversione" per alcuni tasti della tastiera).
Da segnalare infine la possibilità di usare la stampante in modo "ad alta velocità" (circa doppia), sempre tramite il programma di configurazione. Questa opzione è tuttavia adatta solo per stampanti speciali (laser) o dotate di ampio buffer. Quando è selezionata, non si può avere lo spooling tramite PRINT.

TextMerge (R)

Come forse alcuni già sanno, si tratta di una tecnica secondo la quale è possibile, partendo da un testo "standard", inserire in determinati punti parole o frasi, come indirizzi, nomi, ecc. che "personalizzano" il documento, ricavandoli da un apposito file in cui essi siano stati ordinatamente raccolti. Il file viene creato con lo stesso VW, e memorizzato con un nome qualsiasi, ma con un'estensione che sia tipica del documento col quale i dati del file stesso verranno "fusi" in tante versioni distinte. In questo modo risulterà mnemonicamente più facile associare i nomi dei file, che verranno entrambi richiesti quando si lancerà il TextMerge dal menu coll'opzione T.
Il testo del documento dovrà avere in testa il comando integrato ..FILE: i vari termini variabili saranno indicati nella relativa posizione con un nome specifico (tipo nome, città ,...) preceduto da una barra inversa \.
Un apposito capitolo del manuale e una sezione del corso di autoapprendimento spiegano chiaramente la procedura da seguire per questa utile funzione.

Altre particolarità

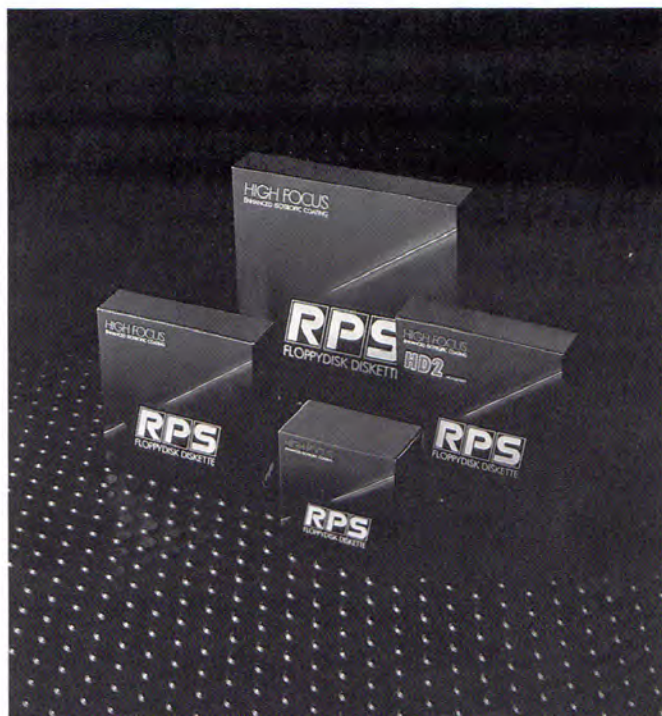
Da quanto si è sin qui detto, risulta chiaro come il programma Volkswriter Deluxe sia dotato di caratteristiche veramente professionali. Un altro elemento a favore per chi abbia avuto a che fare in precedenza con altri programmi simili sta nella possibilità di utilizzare testi ricavati con altri programmi, direttamente (file ASCII, come quelli trasmessi dai programmi di comunicazione via modem, o file di Visicalc, Lotus 123,...) o previa conversione (per i file da e per Wordstar esiste un apposito programmino di conversione).
Nei testi scritti col VW si possono inserire tutte le 256 combinazioni ASCII ottenibili con ALT+un numero impostato col tastierino separato, e anche il carattere di ESC (per esempio per codici di controllo) direttamente col relativo tasto. In questi casi il testo dovrà contenere un comando inserito del tipo ..VERB per consentire il trasferimento.

Conclusioni

A prescindere dall'apprendimento guidato tramite il dischetto dei corsi NEC, indirizzato particolarmente ai neofiti assoluti, l'uso del Volkswriter si acquisisce abbastanza facilmente e in breve tempo. Si potrà inizialmente rinunciare alle caratteristiche più avanzate, che si potranno sperimentare più avanti. Il "rammentatore" dei significati dei tasti funzione, richiamabile con F1, sarà molto utile nelle fasi iniziali, poi l'esperienza farà il resto.
In genere si può ritenere che le prestazioni offerte dal VW possono soddisfare la massima parte delle esigenze. Per chi volesse il massimo, o prestazioni particolari qui non implementate, è possibile, con una spesa relativa — dopo aver fatto sufficiente pratica con la versione "base" — ottenere una copia del più avanzato Volkswriter 3, che fra l'altro consente il controllo ortografico, la sillabazione automatica a fine riga, possibilità di ordinamento, visualizzazione dei formati speciali (sottolineato, grassetto) sullo schermo, ecc.
Ma siamo convinti che il Volkswriter verrà considerato veramente "deluxe" dalla maggior parte degli utilizzatori, che non potranno che trarne vantaggi. Difficile tornare alla vecchia macchina per scrivere dopo un po' di esperienza con un elaboratore di testi come il VW!

RHÔNE-POULENC SYSTÈMES

Risponde alle crescenti esigenze del mercato europeo nel settore dei dischetti floppy 3" 1/2

Jean-Claude REVERCHON, presidente della R.P.S., Rhône-Poulenc Systèmes, filiale di Rhône-Poulenc, annuncia un investimento di oltre cinquanta milioni di franchi al fine di aumentare le capacità di produzione della R.P.S. in micro-floppy 3" 1/2.
Questo investimento è costituito da una linea automatica di assemblaggio per la finitura dei dischetti nello stabilimento di Albi e di una nuova macchina di induzione in quello di Nangis. Queste attrezzature usufruiscono delle più avanzate tecnologie in materia e permetteranno di raggiungere le migliori prestazioni di qualità e di resa a livello mondiale.
Questo investimento permetterà alla Rhône-Poulenc Systèmes di aumentare di 15 milioni di unità all'anno la propria capacità di produzione di dischetti 3" 1/2 e di consolidare la sua posizione di leader sul mercato del dischetto in Europa.
Questo investimento permette alla R.P.S. di dare una risposta europea alle esigenze del mercato, con prodotti di alta qualità in un settore in forte crescita: l'introduzione del dischetto 2 MB per la nuova generazione di personal computer IBM e compatibili dovrebbe in effetti permettere al formato 3" 1/2 di superare le vendite cumulate dei dischetti 5" 1/4 e 8" in un periodo di 3 anni.
Dato il numero ristretto di produttori dotati di risorse e di competenza tecnologica, necessarie per portare a buon fine una produzione a questo livello, R.P.S. prevede così di accrescere fortemente la sua parte di mercato europeo e di portarla al 20% nel 1989, contro l'attuale 15%.
R.P.S. consolida quindi la presenza del suo marchio in parallelo: presso la distribuzione specializzata e presso la grande distribuzione.

LA GAMMA "HIGH FOCUS": DISCHETTI ALTA FEDELTÀ

La gamma dei dischetti "HIGH FOCUS" copre l'insieme dei fabbisogni del settore micro-informatica: 8", 5" 1/4, 3" 1/2.
La gamma "HIGH FOCUS" si caratterizza per l'utilizzazione di una tecnica molto sofisticata: il coating a isotropia rinforzata (processo "Enhanced Isotropic Coating").
Lo strato magnetico isotropo rappresenta per i dischetti informatici quello che la registrazione laser rappresenta per i compact disc: garantisce una registrazione e una lettura alta fedeltà.
Il processo messo a punto da Rhône-Poulenc Systèmes distribuisce le particelle magnetiche in tutte le direzioni in modo omogeneo. Così, qualunque sia l'orientamento del disco, la testina di lettura incontra sempre tante particelle orientate nel senso voluto per fornire un segnale elettrico stabile e senza difetti.
Grazie al processo di coating a isotropia rinforzata, i dischetti alta definizione "HIGH FOCUS" sono ugualmente concepiti per evitare qualsiasi contaminazione di polvere sulla superficie sensibile.
Infine, la struttura interna della jacket è rivestita di un materiale non-tessuto che pulisce la superficie sensibile a ogni giro del disco e protegge così le particelle magnetiche.
I dischetti R.P.S. HIGH FOCUS sono certificati unitariamente per tutta la loro superficie (pista e interpista) e compatibili con ogni sistema. 3 formati (8" - 5 1/4 - 3" 1/2).
– Dischetti R.P.S. 8": semplice e doppia faccia - semplice e doppia densità.
– Dischetti R.P.S. 5" 1/4: semplice e doppia faccia - semplice e doppia densità, ALTA DENSITÀ..
– Dischetti R.P.S. 3" 1/2: semplice e doppia faccia, e ALTA DENSITÀ.

RHÔNE-POULENC ITALIA S.p.A.
Via G. WINCKELMANN, 2 - 20146 MILANO
TEL. 02/42461

PROVA SOFTWARE PC1: "PER COMINCIARE SUBITO"

Per l'utente alle prime armi l'Olivetti Prodest mette a disposizione un "pacchetto" integrato di programmi che, oltre a fornire un avviamento interattivo all'uso del nuovo computer, gli permette di mettere facilmente e utilmente alla prova le potenzialità del sistema. Sono infatti inclusi un semplice ma efficiente elaboratore di testi, un programma per disegnare e colorare in cento modi diversi, un originale metodo di archiviazione "ad albero" e un sistema per elaborare le classifiche delle divisioni calcistiche, oltre che per stilare le schedine del Totocalcio.

Non vi è dubbio che il nuovo PC1 Olivetti Prodest attrarrà, grazie alla felice combinazione di prestazioni e prezzo, un buon numero di persone sin qui ben poco addentro ai "misteri" dell'informatica. Per questo tipo di utenti, dotati ancora di poche conoscenze non solo di DOS e di programmazione, ma anche dei primi rudimenti su come far funzionare utilmente un computer, sono stati quindi previsti alcuni programmi introduttivi. Con essi si vuole facilitare l'approccio al computer, da un lato illustrandone con la tecnica dell'autoapprendimento struttura e funzionamento, dall'altro fornendo alcuni semplici esempi applicativi con i quali si possono già ottenere facilmente interessanti risultati pratici.

È il caso di questo "pacchetto integrato" denominato espressivamente PER COMINCIARE SUBITO, che contiene su tre dischetti da 3.5" i seguenti programmi:

- IO SCRIVO, semplice ma efficiente programma di "videoscrittura";
- L'ALBERO DEL SAPERE, introduzione alla tecnica dei Database (archivi elettronici) ramificati, in particolare a scopi di classificazione;
- UNO PAINT, programma che sfrutta le proprietà grafiche e i colori del PC1 per creare, modificare, archiviare, fondere e combinare nei modi più svariati disegni e figure a colori;
- GIOCA 13, un programma per

Nome: Per cominciare subito

Anno di nascita: 1987

Produttore: Olivetti Prodest

Distributore: Olivetti Prodest
Via Caldera, 21
Milano

Tipo: Programmi introduttivi per PC1

Configurazione richiesta:
PC1 - 1 o 2 drive

Help: Per alcuni programmi

Lingua: Italiano

Confezione:
Scatola (3 dischetti + manuale)

Documentazione:
Manuale in italiano

Prezzo al pubblico:
L. 95.000 + IVA

l'elaborazione dei pronostici per la schedina del Totocalcio, basati sui risultati e le classifiche delle squadre delle varie serie;
- INTRODUZIONE AL PC1, un completo programma di "autotraining" ossia d'istruzione programmata interattiva, che guida alla conoscenza approfondita della macchina, del sistema, dell'uso della tastiera, dei comandi, ecc.

Lo spazio non ci consente un esame dettagliato di ciascuno di questi programmi, ma speriamo di poterne rendere evidenti scopi e funzionamento. Come tutti sanno, non vi è nulla di meglio dell'esperienza pratica e diretta per imparare qualcosa di nuovo: siamo convinti che questo gruppo di programmi consentirà anche al neofita di rendersi conto da un lato della relativa semplicità con cui si può utilizzare un computer, e dall'altro delle cose interessanti che con esso si possono realizzare.

Il Logo di PER COMINCIARE SUBITO serve anche da menu per la selezione degli altri programmi.

Il programma IO SCRIVO si presenta così.

Io scrivo (Il Word Processor)

Le caratteristiche di un buon word processor, o programma di videoscrittura, sono note ai più: facilità d'impostazione, correzioni e modifiche di testi; possibilità di manipolazione (spostamento, copia, inserimento in altri documenti) di blocchi di testo; varietà di formati di stampa; semplicità dei comandi. Doti che un tempo erano riservate ai programmi più complessi (e costosi) oggi si ritrovano facilmente anche in programmi a torto ritenuti economici (ovvero, solo per il prezzo). Tra questi anche il nostro IO SCRIVO, che si presenta con un'ampia finestra di scrittura (selezionabile a 40 od 80 colonne), e sotto un menu a icone per le varie opzioni richiamabili coi tasti funzione.

Ecco alcune caratteristiche del programma:
- comandi di tipo intuitivo (frecce cursori, Home, End, PgUp e PgDn, Ins, Del) o selezionabili largamente dai sottomenu;
- ampia dotazione delle più importanti funzioni di WP, quali formato del testo (larghezza e lunghezza pagina, giustificazione,

tabulazione, centratura, ecc.), ricerca e sostituzione di parole, operazioni su blocchi di testo, operazioni sui drive;
- varietà di funzioni e formati di stampa (interlinea, densità di stampa, marginature, numero copie, stampa parziale); con possibilità di selezionare caratteri speciali appositamente creati e caricati.

Ma le caratteristiche più interessanti di questo programma sono la possibilità di creare appositamente, salvare e ricaricare o "consultare", quando occorre:
- testi di aiuto per particolari situazioni. Non si tratta di "help" precostituiti come in certi programmi, ma di finestre che si aprono a richiesta nel testo (premendo F9 e selezionando da una lista di file appositamente creati), visualizzando particolari suggerimento o richiami sul modo di operare;
- dizionari, ovvero testi di varia natura anch'essi creati a cura dell'utente (selezionabili a loro volta col tasto funzione F8 da una lista di file disponibili). Tali testi possono per esempio rammentare particolari definizioni, traduzioni o sinonimi di dati termini; o, cosa ancora più interessante, possono essere termini mnemonici a cui è associato un dato testo, che può essere recuperato e trasferito all'interno del testo in corso di elaborazione;
- set di caratteri appositamente creati tramite un particolare editor, nei formati 8 × 8 pixel (come i normali caratteri) o 16 × 16, e opportunamente salvati in file;
- "progetti" del testo in elaborazione, ovvero varie versioni di titoli, paragrafi, ecc., che si possono "sovrapporre" su finestre, con possibilità di selezionare o impostare le soluzioni più opportune.

Per ciascuna di queste funzioni speciali esiste un "editor" particolare, richiamabile da un apposito programma UTILITÀ separato, che consente pure di configurare il programma IO SCRIVO.

Abbiamo quindi un programma di elaborazione testi piuttosto completo pur nella sua semplicità d'uso: le sue limitazioni consistono essenzialmente nella lunghezza dei testi trattabili in una sola volta (massimo 995 righe), e nella mancanza di codici di controllo per la stampante.

IO SCRIVO consente di creare e utilizzare degli "help" personalizzati.

Uno paint (Il computer pittore)

Anche questo è un classico fra i programmi applicativi, e la versione per PC1 offre buone prestazioni che certamente soddisferanno molti utenti che vorrebbero vedere all'opera senza troppe difficoltà il loro computer per creare qualche "opera d'arte".

La struttura è quella tipica di molti altri programmi simili sviluppati per home e personal computer: un menu a icone per selezionare (sulla sinistra) varie modalità di tracciamento e disegno, e (sulla destra) operazioni particolari sui dischi e sullo schermo, e le tavolozze di colori. Queste (4 colori base, pieni, per ciascuna, e un buon numero di "modelli", ovvero configurazioni variegate di tipo diverso create con la combinazione di due colori) sono presenti al centro su due file di 21 quadratini.

Questo programma è espressamente previsto per essere gestito da "mouse" o tavoletta grafica: il controllo tramite tastiera è possibile, ma indubbiamente più complicato e meno agevole.

La selezione delle varie modalità di disegno (per esempio a mano libera, segmenti, poligonali, archi, cerchi, ellissi, quadrangoli; con traccia sottile o ingrossata, piena o "a modello"; cancellazione; inserimento di

Il Logo di UNO PAINT, un programma per tracciare, modificare, memorizzare e caricare disegni e testi di ogni stile.

scritte in 9 diversi tipi di caratteri; spostamento o ricopiatura di finestre; riempimento di colore; ecc.) si effettuano posizionando il cursore sopra l'icona relativa e attivando l'opzione (pulsante del mouse, o barra spazio). Analogamente si opera per modificare le tavolozze dei colori di primo piano o il colore di sfondo; salvare o caricare interi schermi e loro parti; inserire un grigliato di riferimento; o infine stampare su carta: tutte operazioni gestite dalle icone di destra.
Due dei set di caratteri richiamabili sono costituiti da "figurine" o simboli pronti, circa 80 per serie, che possono risultare utili in molte occasioni.

L'albero del sapere (Il Data Base per strutture ramificate)

Si tratta della cosiddetta struttura "ad albero" (da cui il nome), in cui da una "cellula" base si diramano via via altre secondo percorsi divergenti: il concetto più simile è quello di un albero genealogico, ovvero di certe classificazioni tipiche della botanica, zoologia, ecc.
Per archivi con questa struttura, che trovano impiego in schemi di classificazione, cataloghi per biblioteche, nello studio di giochi di posizione, ecc., con implicazioni anche più semplici e "domestiche", un programma di questo tipo si rivela particolarmente adatto. La peculiarità dell'ALBERO è la possibilità di ramificazioni multiple da un solo nodo. Naturalmente il programma prevede, oltre alla creazione e modifica dell'archivio ad albero, anche la ricerca in avanti o all'indietro.
Due esempi (uno per sviluppare la strategia ottimale per il gioco del "tris" ("zeri-e-croci"), l'altro per la classificazione botanica delle piante) sono compresi sul dischetto.

Gioca 13 (il Totocalcio)

Questo programma farà felici molti incalliti giocatori di schedina, che troveranno utile e divertente raccogliere tutti i dati delle partite delle varie squadre delle singole divisioni calcistiche, da aggiornare settimana dopo settimana, per affidare poi al computer la fatica di sviluppare, secondo la migliore logica (e sperando in un pizzico di fortuna), le colonne di un sistemino da giocare con qualche probabilità di successo.
Sono previste le elaborazioni di risultati e classifiche per le squadre di tutti i principali gironi italiani. Le elaborazioni sono effettuate, oltre che sulla pura logica dei dati, anche sulla base di valutazioni soggettive che l'utilizzatore può inserire quando crede.

GIOCA 13 permette di generare la schedina pronostici in base ai risultati e alle classifiche delle partite, sempre aggiornati.

Introduzione al PC1 (il computer istruttore)

Un tipico programma per l'autoistruzione guidata, che consente un eccellente avviamento alla conoscenza del sistema PC1 e al suo uso. In una serie di "lezioni" guidate passo passo dal computer, che pone delle domande e controlla le risposte, vengono passati in rassegna tutti i principali argomenti:

- la tastiera (suddivisione e uso avanzato);
- l'hardware del PC1 (e le principali periferiche);
- i tipi di software;
- i principali comandi (tasti speciali e introduzione ai principali comandi del DOS);
- un glossario con le spiegazioni dei principali termini informatici.

Le varie sezioni del "corso" possono venire anche consultate separatamente selezionando da un apposito menu i singoli argomenti d'interesse.

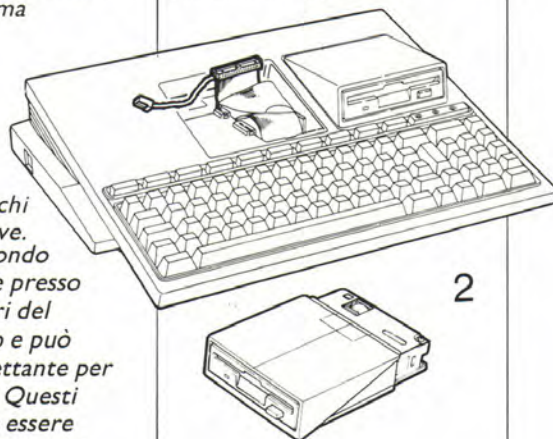
Conclusioni

Per finire, diremo che tutti i programmi citati vengono lanciati da un menu che si presenta automaticamente inserendo nel drive A: il dischetto n. 1 e accendendo la macchina. Ciascun programma viene fatto poi partire premendo un dato tasto funzione (da F1 a F5), e inserendo se necessario, secondo quanto richiesto, un diverso dischetto.

...a installare il secondo drive?

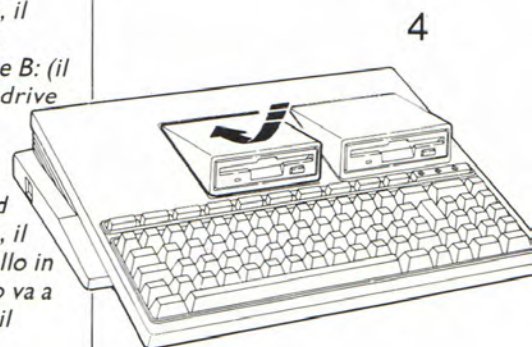
Per un lavoro più comodo con molti programmi applicativi è utile, quando non indispensabile, disporre del secondo drive per dischetti da 3.5". L'installazione di questa unità sul PC1, accanto al drive esistente, è cosa assai semplice, come qui dimostreremo.

La versione base del sistema PC1 della Olivetti Prodest comprende l'unità centrale, la tastiera, il monitor e un'unità di memoria di massa a disco, oltre ovviamente a un dischetto col sistema operativo. L'utente però, come quando acquista un'automobile nuova, può desiderare di completare la "versione base" con degli "optional" che la rendano più completa, o più facile da

usare, o semplicemente più "lussuosa": così, per esempio, invece di un monitor monocromatico può scegliere di acquistare un monitor a colori.
Ma certamente l'"optional" che la maggior parte degli acquirenti del PC1 desidereranno fare proprio sin dall'inizio è la seconda unità a disco (drive), che rende decisamente più confortevole l'utilizzo di molti programmi applicativi, quando addirittura non è indispensabile. Per esempio, molti programmi tipo Database o Spreadsheet richiedono la presenza di un disco di lavoro accanto al disco programma: il possesso di un solo drive non rende impossibile in questo caso il funzionamento, ma certamente lo rende estremamente scomodo, per la continua necessità di avvicendare i dischi entro l'unico drive.
Il costo di un secondo drive, disponibile presso tutti i distributori del PC1, è contenuto e può quindi essere allettante per molti acquirenti. Questi potrebbero però essere trattenuti dal timore che occorra spendere anche qualcosa per l'installazione del nuovo drive sul computer, o che questa risulti macchinosa e difficile per un profano.
Nulla di tutto questo: l'installazione del secondo drive da 3.5" è cosa estremamente semplice e facile, anche grazie all'aiuto delle chiare figure riportate sul foglio di istruzioni che accompagna ogni confezione. Per togliere ogni dubbio ai potenziali acquirenti, tuttavia, daremo qui le spiegazioni complete riferendole alle stesse illustrazioni allegate alla confezione, che dimostreranno quanto è semplice eseguire l'installazione con le proprie mani.
Per cominciare, una volta aperta la scatola con il nuovo drive, lo toglieremo dall'imballo e dalla sua busta di plastica, badando inoltre a non perdere la bustina col semplice attrezzo fornito a parte, che toglieremo pure dall'involucro perchè sarà subito utilizzato. Poi, per buona norma, anche se il computer (che avremo piazzato sul tavolo davanti a noi) è spento, toglieremo la relativa spina della rete.
Accanto al drive già montato (che come sappiamo è

inamovibile, e non rientrante nel contenitore, come risulterà pure il suo compagno) si vede nella zona centrale un coperchio quadrato di circa 11 cm di lato: come è ovvio, esso serve a chiudere il vano entro cui va installato il secondo drive, inutilizzato nella versione a unico drive. Prendiamo l'attrezzo di plastica citato in precedenza, e inseriamone l'estremo "tagliente" sotto il coperchio, al centro: facendo leva con un po' di attenzione faremo "saltare" il coperchietto e comparire il vano libero sottostante (fig. 1).
In questo vano vedremo, ripiegata in modo strano, una grossa "fettuccia" o piattina di fili accoppiati, di colore grigio-blu: se la estraiamo con precauzione

verso l'alto, vedremo che in un certo punto essa è attraversata da un connettore nero con due file di piccoli fori. Sul retro scorgeremo inoltre due gruppi di tre fili colorati, uno dei quali fa capo al drive già installato, mentre l'altro ha un estremo libero che termina in un piccolo connettore bianco (fig. 2).
Avviciniamo adesso il nuovo drive (che, come si può notare, è del tutto simile a quello già presente), con l'apertura per il disco e relativo pulsante di espulsione rivolti naturalmente in avanti, al vano da cui avremo fatto sporgere un po' i connettori (senza sforzare i cavetti). Inseriamo il connettore nero nella relativa presa maschio posta sul retro del drive (lato sinistro visto da dietro), usando una certa cura, e spingiamolo poi fino in fondo per un sicuro innesto.
Analogamente, inseriamo il connettore bianco sulla corrispondente spina a 4 poli maschi posta all'estremo opposto sul retro del drive: il verso corretto di inserimento è quello con il filo rosso verso l'esterno, e in cui restano visibili verso l'alto le quattro piccole fenditure. Premendo si provocherà l'inserimento del connettore, e un apposito dentino lo bloccherà "in situ" (fig. 3).
Ultimati i collegamenti, e verificato che la piattina multipolare sia rientrata senza ostruire i due tratti di "binario" o guide centrali poste sul fondo del vano, si abbasserà il drive, e tenendolo leggermente premuto verso il basso lo si spingerà in avanti sino a che il suo bordo anteriore non risulti circa allineato e a contatto con la fila dei tasti gialli (tasti funzione). In questo modo si avvertirà che i corsoi praticati sul fondo hanno imboccato le relative guide: si proseguirà allora con cautela nell'innesto spingendo indietro il drive, che finirà per bloccarsi saldamente (fig. 4).
In certi casi potrà essere utile, col solito attrezzo, rialzare leggermente il bordo posteriore dell'apertura sotto il quale si va a infilare il drive. Questo è tutto, e il montaggio del secondo drive è terminato!
A cura del costruttore, il drive stesso è già stato inizializzato come drive B: (il drive già installato è il drive A:) ed è pronto immediatamente a funzionare come tale.
Ricordiamo che sino ad assegnazione contraria, il drive di "default" (quello in cui il sistema operativo va a ricercare i comandi) è il drive A:. Il fatto un po' singolare che il primo drive sia posto a destra e il secondo a sinistra può da principio creare qualche piccolo imbarazzo (attenzione soprattutto con i comandi di FORMAT o di cancellazione dei file!): ma ci si fa ben presto l'abitudine.
Volete controllare il regolare funzionamento del nuovo drive? Presto fatto: ricollegate il computer alla presa di rete, inserite il dischetto del DOS nel drive A: (a destra!) e accendete. Al termine delle operazioni di inizializzazione, quando compare il prompt A>, spostate il dischetto nel secondo drive appena installato (o inseritevi un altro dischetto che contenga dei file) e digitate B:DIR: vedrete accendersi la spia verde del drive B:, e in breve comparirà sullo schermo il catalogo dei file contenuti nel dischetto, a riprova che il drive svolge regolarmente il suo compito. E così farà d'ora in poi, per tante ore di soddisfazione col nuovo "comfort" di ben 1.4 Megabyte di memoria di massa a vostra disposizione.

3

4

Consigli Utili

Chi comincia a utilizzare i comandi nuovi di un computer commette spesso degli errori di digitazione, che obbligano a frequenti ripetizioni dell'impostazione dei comandi e rischiano talvolta di mettere in crisi lo stesso sistema operativo. Conviene quindi conoscere un certo numero di accorgimenti che facilitano la ribattuta dei comandi corretti.

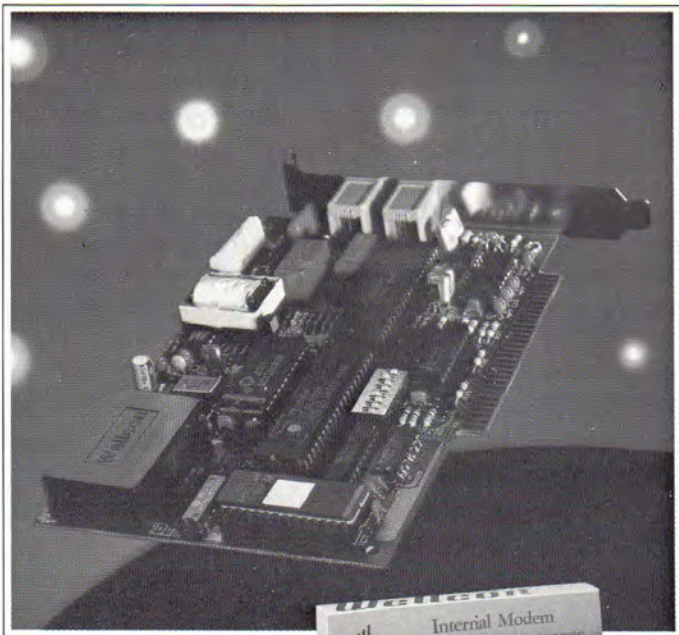
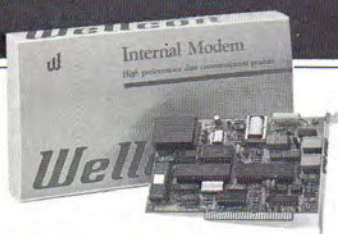
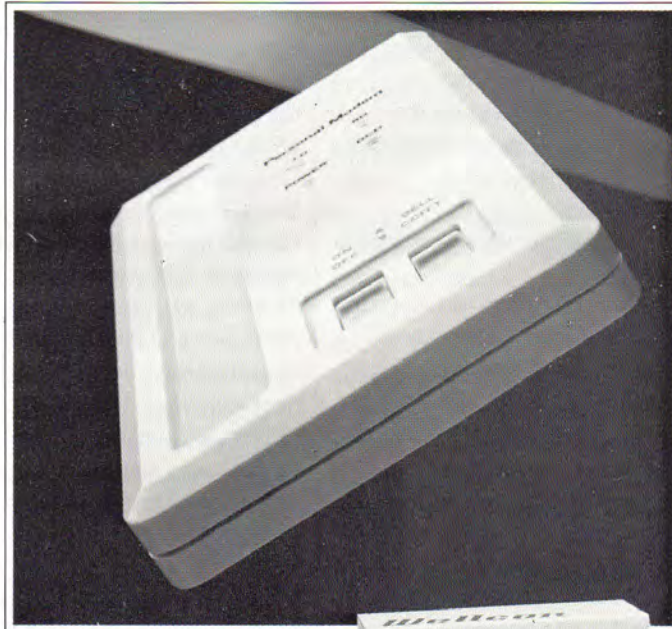
DOS IN PILLOLE: COME "EDITARE" I COMANDI DOS

Iniziamo da questo numero una rubrica in cui daremo chiarimenti e consigli per il miglior uso dei principali comandi dell'MS-DOS, ossia del sistema operativo per la gestione dei dischi che sovraintende a tutte le attività di questo tipo nel PC1. Oltre a complementare le informazioni essenziali fornite nella "guida all'installazione e all'uso" in dotazione al computer, serviranno a suggerire alcuni "trucchi" utili in varie occasioni, specialmente per chi è alle prime armi.
Va precisato comunque che la stessa guida suggerisce, per chi voglia approfondire l'argomento, la consultazione degli appositi manuali editi dalla Olivetti e forniti separatamente. Per chi è un vero neofita, ma è impaziente di imparare e non vuole rassegnarsi ad attendere la disponibilità delle successive "pillole" (preferendo una "terapia d'urto", ma alla sua portata) raccomandiamo di procurarsi il programma PROFESSOR DOS della Olivetti Prodest. Si tratta di una guida completa, col sistema dell'autoapprendimento, al DOS del PC1, che può essere seguita passo passo, svolgendo anche i relativi esercizi, oppure consultandone separatamente le sezioni di specifico interesse.
In questa occasione, dato per scontato che il lettore abbia già acquisito una prima conoscenza, grazie alla guida (pagine 21-50), dei comandi essenziali per la gestione dei dischi e dei file (come FORMAT, COPY, DISKCOPY, DIR, ERASE,...), su alcuni dei quali torneremo però in un'altra puntata per illustrarne particolarità meno note, tratteremo di un problema abbastanza comune: la necessità di ribattere e correggere i comandi DOS, specie se complessi, a causa di qualche errore di digitazione. Un altro caso in cui occorre procedere al cosiddetto "editing" di un comando DOS si verifica quando si deve ripetere più volte lo stesso tipo di comando, con parametri diversi (per esempio COPY con nomi di file diversi).
Ovviamente, quando s'incorre in un errore di battitura e, dopo aver concluso con ENTER, si vede comparire un messaggio di errore che ci avverte che il comando non è corretto, la cosa più semplice è ribatterlo da capo. Se si tratta di pochi termini può anche essere la soluzione più conveniente. Esistono comunque varie possibilità offerte da alcuni tasti speciali (i tasti funzione e alcuni tasti della sezione di destra della tastiera) che permettono di semplificare la correzione o modifica di un comando DOS. Il che può tornare particolarmente utile nei casi in cui il comando sia un po' lungo o complesso, rendendo più facili gli errori di (ri)battitura.
Un esempio tipico: supponendo di dover battere il comando COPY ESEMPIO.TXT B:ESEMPIO.DOC, non è raro che si sbagli qualche tasto e si ottenga un risultato diverso da quello voluto (per esempio il messaggio File non trovato). A questo punto si deve ribattere da capo l'intero comando, e qualche spiritello maligno potrebbe farci ripetere gli sbagli più d'una volta...
Vediamo allora come si possono utilizzare i "tasti per l'editing" dei comandi DOS. Sappiamo che, mentre si è in fase di scrittura del comando, e non lo si è ancora concluso con ENTER rendendolo esecutivo, si possono apportare correzioni o modifiche al testo solo ritornando al punto errato coll'uso ripetuto del tasto di BACKSPACE posto sopra quello di ENTER. I caratteri vengono progressivamente cancellati a partire dalla destra, senza possibilità di recupero, e si dovranno poi ribattere quelli giusti.
A questo punto occorre precisare che quando si batte un comando DOS dopo il "prompt" (per esempio dopo A>) i caratteri vengono memorizzati in sequenza entro un "buffer" di tastiera, e lì restano anche dopo l'ENTER sino a quando non viene battuto un nuovo comando che li sovrascrive (l'ENTER che conclude il secondo comando a sua volta inserisce il relativo testo entro il buffer, e così via).
Dal buffer i caratteri possono venire recuperati in sequenza, tali e quali, oppure sopprimendo o inserendo alcuni caratteri, o sovrascrivendoli.
La lista dei tasti speciali che tornano utili nell'editing dei comandi DOS

comprende:
– F1, fa uscire a ogni pressione uno dei successivi caratteri del buffer, dal punto in cui il puntatore interno è arrivato, visualizzandoli sullo schermo.
– F2, che va seguito immediatamente da un carattere compreso nella stringa del comando: visualizza il tratto del comando che giunge sino alla prima occorrenza del carattere (escluso).
– F3: visualizza tutti i caratteri del comando dalla posizione attuale alla fine;
– F4 seguito da un carattere: sopprime entro il buffer i caratteri del comando dall'inizio sino al primo carattere eguale a quello impostato (escluso). Non visualizza però i restanti caratteri.
– F5: il comando attualmente visualizzato viene inserito nel buffer e ne costituisce il nuovo contenuto. Il cursore si porta alla riga sottostannte, in attesa degli altri comandi.
– Del: sopprime il carattere corrente.
– Ins: permette di inserire nella linea e nel buffer, a partire dalla posizione corrente, i caratteri che verranno successivamente battuti sulla tastiera. Una nuova pressione di Ins disattiva questa funzione e posiziona il buffer al carattere successivo (che non viene visualizzato).
– F10: ha la medesima funzione della seconda pressione di Ins dopo l'attivazione: sopprime cioè il modo inserimento.
– Esc: visualizza sullo schermo una barra inversa (\) e passa alla riga seguente dello schermo in attesa di altri comandi. L'effetto "nascosto" però è di recuperare nel buffer il contenuto dell'ultimo comando DOS concluso con un ENTER, sul quale agiranno i comandi successivi.
– Esc seguito da ENTER: cancellano il contenuto del buffer, riazzerandolo.
Vediamo ora in pratica come si possono utilmente impiegare i comandi di editing attivati dai tasti speciali che abbiamo citato. Per rendere più evidente il funzionamento, suggeriamo di utilizzare per fare esercizi delle stringhe facilmente identificabili, come 123456789 oppure ABCDEFGH come fittizi comandi DOS, che anche se conclusi con ENTER non apporteranno alcun danno. Per esempio;
– battiamo 1234567890 seguito da ENTER (avremo un messaggio comando non valido o non identificato). Ora premiamo più volte il tasto F1; vedremo comparire in successione i caratteri 1, 2, 3 e via dicendo: a un certo punto premiamo F3 e vedremo completarsi d'un colpo la nostra stringa.
– Ora variamo un po': cancelliamo alcuni caratteri da destra verso sinistra usando il tasto BACKSPACE, per esempio, sino a lasciare solo 12: poi premiamo tre volte Del e completiamo la stringa con F3: questa volta viene visualizzato 126789, poiché abbiamo soppresso i tre caratteri che seguivano il 2.
– Premiamo BACKSPACE fino a lasciare nuovamente il 12. Ora premiamo Ins e battiamo (per esempio) 0, 0 e 0: poi seguitiamo con pressioni ripetute di F1 e vedremo ricomporsi la stringa 120006789. Naturalmente nulla vieta di continuare a questo punto con altri caratteri, oppure di partire da uno dei caratteri precedenti sospendendo la pressione di F1 e proseguendo con altri tasti.
– Premete Esc, e poi F3; ricomparirà l'ultima stringa che è stata seguita da ENTER.
– Premete Esc e poi Enter: ora né F1 né F3 fanno più comparire alcun carattere dopo il prompt (buffer azzerato).
– Ripartiamo da capo: battete 123456789, seguito da F5: ora, anche senza aver premuto ENTER, la stringa è stata inserita nel buffer, e vi trovate sulla riga successiva (senza prompt). F1, F3, Ins e Del funzionano come nel caso precedente. Non premete ENTER alla fine, così il buffer conterrà ancora la stringa originaria.
– Ora proviamo a cancellare tutta la linea (con BACKSPACE, o semplicemente con Esc). Poi battete F2 e seguitate con il tasto 6: si visualizza la stringa sino al 6 escluso, ovvero 12345: su di essa si può continuare a "editare" come al solito.
– Riprendiamo il nostro 123456789, seguito da Esc (cancella linea). Premete F4 seguito (per esempio) da 7: non succede nulla, ma se ora battete F4 o ripetuti F1 verrà visualizzata solo la parte 789 (il tratto iniziale della stringa è stato cancellato dal buffer).
– Un'ultima prova per dimostrare la semplice sovrascrittura: partendo da 123456789 seguito da Esc, premete quattro volte F1, poi battete 0, 0, 0, 0 e infine F3 (oppure F1); la stringa è ora 123400009, a dimostrazione che le quattro cifre nuove hanno sovrascritto quelle precedenti.
Come si può capire, queste manovre, operando sui tasti funzione, Ins, Del e i tasti normali per battere nuovi caratteri si possono combinare in tutti i modi possibili per realizzare le modifiche o le correzioni che volta a volta servono. Comunque per illustrarne il funzionamento in modo più vicino alla loro reale utilizzazione nell'editing di comandi DOS, esaminiamo due tipici esempi che si possono riscontrare nella pratica di ogni giorno:
1) Riprendiamo il comando DOS tipo che abbiamo citato all'inizio e immaginiamo che, nella fretta, esso sia stato battuto in questo modo, con ben cinque errori: CPY esempio, TXT B; esempiuo.DC. Battuto ENTER, di fronte alla risposta... risentita del computer che ci segnala l'inammissibilità di un siffatto comando, per rimediare possiamo rispondere nel modo più efficiente in questo modo:
– premiamo F1 una volta (compare la C), e poi Ins: quindi battiamo la O mancante.
– Nel testo c'è poi una virgola (,) al posto di un punto (.): battiamo F2 seguito dal carattere errato

(ossia la ,): vediamo comparire COPY ESEMPIO. A questo punto battiamo il tasto col . per sostituirlo alla virgola errata.
– Dopo la B compare un punto-e-virgola (;) invece dei due punti (:); per la correzione, usiamo la stessa tecnica: F2 seguito da ; e ribattuta del tasto con i:.
– C'è poi una U di troppo: battiamo F2 seguito da U (anche senza lo SHIFT), e poi premiamo Del.
– Per correggere l'errore in fondo (manca una O), tanto per cambiare, visto che siamo ormai alla fine della linea, premiamo F3 per completare il comando; torniamo indietro cancellando la C e ribattiamo nell'ordine O e C. La pressione di ENTER manderà infine in esecuzione il comando corretto!

2) Immaginiamo di avere su di un dischetto (fra gli altri) un gruppo di file dal nome quasi eguale, ossia FILExx.TXT, dove xx varia da) I a 30; e che si voglia copiare su un secondo dischetto soltanto i file con xx eguale a 08, 17, 23, 25, 26, modificandone inoltre l'estensione in .DOC. Si dovrebbe quindi ricorrere a un comando del tipo COPY FILExx. TXT B:FILExx.DOC ripetuto cinque volte, con gli appropriati valori per xx ogni volta. (Si noti che qui non si possono adottare le comode soluzioni coi caratteri "jolly").
Una soluzione più efficiente può essere questa:
– battere per intanto COPY FILE23.TXT B:FILE23.DOC e mandarlo in esecuzione (naturalmente con i due dischi correttamente posizionati) con ENTER.
– Battere F2 seguito da 3 (il carattere che deve essere combinato); battere 5 (carattere sostitutivo); ripetere ancora con F2+3 seguito da 5, e infine ENTER.
– Analogamente battere F2+5 seguito da 6 per due volte, e poi ENTER.
– Ancora F2 seguito ora dal 2: battere le due cifre 0 e 8, e ripetere una seconda volta, quindi ENTER.
– Infine battere F2 seguito da), poi I e *, e ripetere una seconda volta; chiudere in bellezza con ENTER!

Un ultimo suggerimento: battendo come comando (dopo il prompt) CLS + ENTER, si ha la "pulizia" dello schermo, e il prompt ricompare in cima allo schermo.

TOTOMATIC P3.0

Quello che vi presentiamo è un programma fuori dal comune. Non a caso il progetto Totomatic può essere definito il primo vero specifico pacchetto adatto a risolvere tutte le esigenze del ricevitore e non solo quelle, sia pur fondamentali, della compilazione e accettazione delle giocate.

La MLP ITALIA, produttrice dei programmi Totomatic P1.0 e P2.0, a lungo best sellers dell'informatica nell'ambito della sistemistica, propone ora il Totomatic P3.0, loro naturale erede. La cura adottata per la realizzazione del software garantisce la facilità d'uso, la completezza dei condizionamenti offerti e, grazie all'utilizzo del linguaggio assembler, l'incredibile velocità di sviluppo (circa 30.000 colonne/sec.).

Appena fatto girare il programma di avviamento, lo schermo prospetterà il menu principale, le cui voci sono riassunte nella schermata che vi proponiamo qui di seguito.

```
MENU GENERALE
>
PERSONALIZZAZIONE APPLICAZIONE
GESTIONE PARAMETRI SETTIMANALI
GESTIONE MODULI RIDUTTORI
ELABORAZIONE SISTEMI
NOTES SOCIETA' SISTEMISTICHE
FUSIONE DI SISTEMI (OR)
STAMPE E VISUALIZZAZIONI SISTEMI
GESTIONE CODE DELLO SPOOL DI STAMPA
FUNZIONI DI SERVIZIO
ELABORAZIONE SISTEMI PER ACCOPPIATE
CHIUSURA DEL PROGRAMMA

TOT-O-MATIC
```

1) Personalizzazione dell'applicazione: vengono immessi e memorizzati tutti i dati relativi all'utente primario del programma e ai parametri da utilizzare per lo sviluppo dei sistemi.

2) Gestione parametri settimanali: con questa opzione vengono modificati di volta in volta i parametri relativi ai vari concorsi (elenco partite, numero concorso, data).

3) Gestione moduli riduttori: consente la memorizzazione, la gestione e l'utilizzo di sistemi ridotti o condizionati.

4) Elaborazione sistemi: con questa opzione si passa all'impostazione del sistema, descritta più dettagliatamente in seguito.

5) Notes società sistemistiche: notes dei clienti o società sistemistiche della ricevitoria.

6) Fusione di sistemi: consente di unire tra loro più sistemi già elaborati (fino a 50) per crearne uno solo, escludendo le colonne in comune.

7) Stampa e visualizzazione di sistemi: consente la gestione contemporanea di molti sistemi.

8) Gestione code dello spool di stampa: gestisce omogeneamente la stampa dei sistemi, sia su schedine che su tabulato. In pratica, mentre la stampante sta lavorando su di un sistema si può elaborarne un'altro e quando questo è terminato si può metterne la stampa in coda a quella in lavorazione. L'utente così non deve necessariamente attendere che sia finita la stampa di un sistema per iniziare la progettazione di un altro.

9) Funzione di servizio: consente di controllare il contenuto dei dischetti, di cancellare e copiare sistemi, di preparare altri dischetti, ecc.

10) Elaborazione sistemi per accoppiate: si tratta di un programma specifico per l'elaborazione e lo sviluppo di sistemi Totip con tutti i condizionamenti adatti a un gioco sulle accoppiate.

11) Chiusura del programma: terminato l'uso dell'applicazione, permette di riportare il proprio personal

computer allo stato iniziale.
Quando nel programma si seleziona la voce "Elaborazione sistemi" ci troviamo di fronte a una prima videata dove ci viene chiesto il tipo di sistema, di passare alle stampe di prospetti e schedine, di registrare il sistema precedentemente elaborato e altre funzioni tutte estremamente comprensibili. Qualora si passi all'impostazione del sistema, dopo aver scelto il tipo di gioco (Totocalcio, Totip, Enalotto o prove) ci si trova di fronte al sottomenu che sul video si presenta nella forma che vi riportiamo qui di seguito.
Il programma visualizza il sottomenu di tutti i possibili condizionamenti del sistema.

La scelta del tipo di condizionamento viene effettuata posizionando il cursore lampeggiante, tramite i tasti "freccia in basso" o "freccia in alto", in corrispondenza di quello voluto e premendo il tasto ↵ .
Tutti i tipi di condizionamenti possono essere inclusi o esclusi (abilitato-/disabilitato) dalla elaborazione finale. Tale opzione si ottiene posizionando il cursore lampeggiante sul condizionamento richiesto e premendo la barra spaziatrice. Un condizionamento viene utilizzato nella elaborazione finale solo se la sua voce di sottomenu appare sul video in alta intensità.

Analizziamo le varie possibilità di condizionamenti offerte da P3.0.

1) Sezioni correzioni di errori: si possono introdurre fino a 9.999 colonne o sistemi su cui indicare il numero di punti da conseguire, anche intervallati, e il numero minimo e massimo di consecutivi relativi a ogni singolo punteggio (consecutività differenziata). La selezione dei punteggi si ottiene posizionando il cursore sul punteggio desiderato e premendo "barra spaziatrice". Il programma visualizza 2 sezioni per pagina video. Per passare alla sezione successiva si utilizza il tasto di avanzamento campo; per passare alla pagina successiva o precedente occorre premere "PgDn" o "PgUp". Per confermare e registrare i dati inseriti occorre premere "END".

2) Sezioni statistiche: permette di estrarre dal sistema base fino a 9.999 sottosistemi che possono essere condizionati statisticamente, cioè controllando i segni e la loro consecutività differenziata e consente lo scarto delle formule derivate, relative a ogni sottosistema, non previste dal giocatore. Onde evitare di commettere errori, il programma effettua un accurato controllo dei dati inseriti segnalando tutti gli eventuali difetti d'impostazione commessi dall'utente. Per posizionare il cursore sullo scarto formule bisogna premere il tasto di avanzamento campo. Per passare all'inserimento dei sottosistemi si usa il tasto "PgDn" o il tasto "PgUp" per ritornare su quelli precedenti. Per confermare e registrare il lavoro svolto, si preme il tasto "END".

3) Segni globali e consecutivi: questo condizionamento permette la limitazione dei segni e la loro consecutività differenziata. C'è anche la possibilità di controllare le "interruzioni". La selezione dei segni si ottiene posizionando il cursore sul punteggio desiderato e premendo la barra spaziatrice. Per passare da un segno all'altro occorre utilizzare il tasto di avanzamento campo.

4) Scarto formule derivate: per formula derivata s'intende la rappresentazione numerica dei segni 1, X, 2 presenti in una colonna (per esempio la colonna "11XX211XX121X", composta da 6 segni "1", 5 "X" e 2 segni "2", appartiene alla formula derivata 6-5-2). Con questa condizione è possibile escludere dallo sviluppo del sistema le formule derivate non previste dal giocatore. Il programma visualizza 10 formule per volta; per passare alle pagine successive bisogna premere il tasto "PgDn" o "PgUp" per rivedere le pagine precedenti. Il tasto "END" memorizza le condizioni inserite.

5) Correzione di punti tra sezione: a questa funzione sono legate molteplici utilizzazioni. Con questa opzione è possibile mettere a confronto fino a 5 sezioni per pagina e scartare quei punteggi nella loro composizione. I tasti per l'utilizzo di questa funzione sono: tasto di "avanzamento campo", per passare da una sezione all'altra; "PgDn" o "PgUp", per avanzamento o ritorno pagina; "END", per memorizzare le condizioni.

6) Scarto combinazioni: offre la possibilità di scartare dallo sviluppo del sistema fino a 999 combinazioni indesiderate. I tasti "PgDn" e "PgUp" servono per visualizzare le pagine successive o le precedenti. Il tasto "END" conferma i dati inseriti.

7) Gruppi di segni: tale funzione permette di condizionare i gruppi di segni (accoppiate, terzine e quartine) nell'ambito delle colonne del sistema. Per accoppiate s'intendono tutte le combinazioni possibili con 2 triple (11, 1X, 12, X1, XX, X2, 21, 2X, 22); per terzine tutte quelle possibili con 3 triple (27 combinazioni); per quartine tutte quelle possibili con 4 triple (81 combinazioni). In particolare è possibile stabilire il numero minimo e massimo, anche intervallato, di gruppi uguali presenti nella colonna, la loro consecutività differenziata, le caselle su cui utilizzare la condizione e il passo da considerare. Tasti abilitati: "barra spaziatrice" per abilitare il numero dei gruppi; "PgDn" o "PgUp" per passare alle pagine successive o precedenti: "END" per memorizzare i gruppi inseriti.

8) Gruppi di segni particolari: stesso tipo di condizionamento dell'operazione precedente, riferito a gruppi di segni determinati dall'utente. Si evidenzia come sia possibile controllare accoppiate, terzine, quartine, cinquine e persino sestine.

9) Gruppi di segni tra: con questa funzione, che ha fatto raccogliere alla MLP ITALIA i più alti consensi della stampa specializzata e dei sistemisti, si possono inserire fino a 9.999 pagine di gruppi e, per ognuna di esse, fino a 26 sequele anche miste tra loro (accoppiate, terzine, ecc.), stabilirne il passo (anche questo può essere misto), le eventuali caselle sulle quali deve essere effettuato il controllo e la presenza richiesta. Tasti abilitati: "avanzamento campo" per passare all'inserimento delle presenze; "barra spaziatrice" per indicare il numero di presenze; "PgDn" o "PgUp" per passare alle pagine successive o precedenti; "END" per memorizzare i gruppi inseriti.

10) Controllo delle probabilità: permette di scegliere le colonne in base al loro valore probabilistico. Il controllo delle probabilità può essere richiesto sia per addizione che per moltiplicazione. In base al loro valore, le colonne sono distribuite in 10 fasce di probabilità i cui limiti vengono calcolati automaticamente dal programma. L'utente può decidere di mettere in gioco le fasce desiderate, tenendo conto che le fasce più basse rappresentano le colonne più probabili, quindi con quote popolari, e le fasce più alte rappresentano le colonne meno probabili che pagheranno, in fase di vincita, quote sicuramente interessanti. Tasti abilitati: "avanzamento campo" per passare da un segno all'altro; "barra spaziatrice" per indicare le fasce di gioco.

11) Recupero delle condizioni: questa importantissima funzione, attualmente usata da pochi sistemisti esperti, è senz'altro destinata a dare una svolta alla sistemistica computerizzata. Ideata da Giuseppe Cinà e magistralmente applicata dalla MLP ITALIA (che ne è comproprietaria in esclusiva) questa eccezionale funzione consente di far sì che se anche si dovessero sbagliare una o più condizioni, si potrà realizzare ugualmente il "13" o altre vincite di prima categoria in altri giochi.

La stampante

Il programma Totomatic P3.0 si avvale di una stampante Honeywell opportunamente modificata a ricevere i comandi dall'elaboratore. La stampante è dotata anche di un caricatore a fogli singoli che consente di stampare prospetti, tabulati nonché le schedine di tutti e tre i giochi e pronostici attualmente esistenti. Capace di una stampa bidirezionale estremamente veloce, garantisce inoltre affidabilità di stampa e precisione nella taratura, ottenibile via software grazie a una particolare opzione del programma.

Memorizzazione sistemi

Il programma Totomatic P3.0, contenuto nell'inserto della rivista, consente all'utente di memorizzare il sistema elaborato, dopo avergli assegnato un nome, o di ottenere tutte le stampe previste dal programma consegnando il dischetto, su cui si è registrato il sistema, presso una qualsiasi delle ricevitorie meccanizzate della MLP ITALIA.

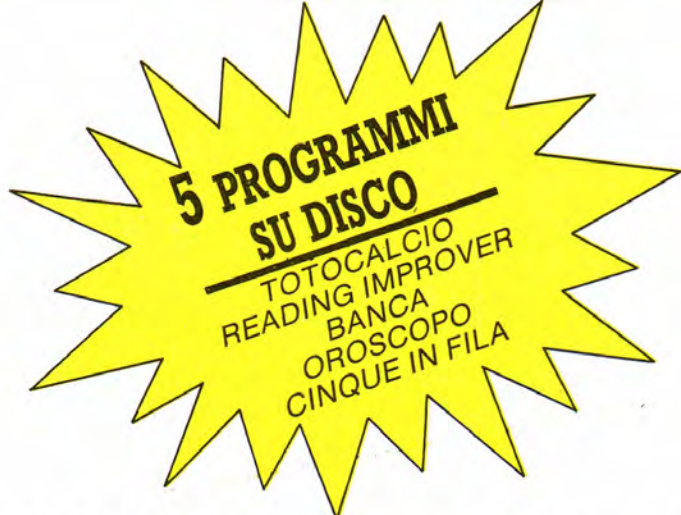
Per memorizzare un sistema utilizzare le seguenti funzioni:

a) richiedere "scrittura sistema su disco", scegliere un nome per identificare il sistema e battere il tasto ↵ ;

b) richiamare dal menu principale le "funzioni di servizio", selezionare la "gestione disco sistemi" e copiare il sistema voluto utilizzando la funzione "copia di sistemi/export contrassegnando il sistema con "*" e confermando con il tasto "END";

c) consegnare il dischetto su cui è stato memorizzato il sistema, in una qualsiasi delle ricevitorie meccanizzate dalla MLP ITALIA.

UN AVVISO IMPORTANTE

Nel disco è contenuto un programma dal nome Install che ha uno scopo particolare. Attualmente il programma salva i propri dati sul drive A:. Se voi avete a disposizione un drive esterno o un disco fisso potete modificare, lanciando Install, le funzioni di salvataggio memorizzando sul drive aggiuntivo i dati.

CINQUE TUTTI IN FILA

Un classico rivisitato: allineate cinque simbolini su una scacchiera a 361 caselle, senza permettere al calcolatore di farlo prima di voi.

È impossibile che non abbiate mai giocato almeno una volta a questo gioco, noto anche come tris, tic-tac, OXO, tre in fila...
Dopo averlo giocato di nascosto a scuola ora potrete giocarlo liberamente sullo schermo del vostro PC o compatibile. Trasformando le 9 caselle in 361, non sarà più sufficiente allineare in fila tre simboli uguali, ma cinque. E... non sottovalutate il calcolatore.
Imparare a giocare è semplicissimo. Lanciate il programma scegliendo Cinque in fila dal menu principale. Dopo qualche istante apparirà la richiesta "Colore o Monocromatico". Rispondete premendo il tasto C se avete a disposizione un video a colori, M se possedete un monitor in bianco e nero.
Nell'immagine che comparirà immediatamente dopo, potrete leggere una breve presentazione del gioco con l'illustrazione della strategia seguita dal calcolatore, un riassunto dei principali comandi. Basta premere un tasto per entrare nel vivo della sfida.
Con i tasti cursore (le frecce sul tastierino numerico) potete spostare l'indicatore sulla scacchiera. Dovete premere la barra di spazio oppure Return per posizionare la vostra pedina.
Il calcolatore risponde istantaneamente sistemando il suo simbolino dove ritiene opportuno, e il turno di gioco torna a voi.
Il programma offre altri tre comandi, R, H e Q, rispettivamente per Ricomincia, Help e Quit-fine.
Premendo il tasto R cancellate le pedine dalla scacchiera e ripartite da zero (attenzione a non batterlo involontariamente).
Con il tasto H potete avere dal calcolatore un suggerimento (bontà sua): posizionerà da solo il cursore nella casella in cui vi consiglia di giocare. Premendo Return confermate e ponete sul tavolo da gioco la vostra pedina, se invece premete di nuovo H otterrete un nuovo suggerimento.
Con il comando Q ritornate al menu principale.
Non disperate dopo i primi tentativi, occorre molta pazienza, ma il calcolatore non è imbattibile. Non sempre.

TUTTI I CONTI DEL CONTO

Per tenere costantemente sotto controllo il conto corrente bancario gli estratti conto inviati dall'istituto di credito spesso non bastano: ecco perciò un programma in grado di permettervi una verifica diretta e sempre aggiornata dei vostri movimenti bancari.

Dalla videata di presentazione si accede alla schermata del menu.
In alto e a sinistra del monitor compaiono tre parole (Fine, Movimenti e Banca). La prima volta che si utilizza il programma è necessario posizionarsi su Banca (usando le frecce direzionali) e premere Return. Compare una finestra in cui devono essere inseriti il nome dell'istituto bancario, il numero dell'agenzia e quello del proprio conto corrente; anche in questo caso ci si muove con le frecce direzionali.
Nella finestra compare anche la voce Saldo. Quest'ultimo in realtà non deve essere inserito, dato che sarà il computer stesso a calcolarlo una volta che saranno stati inseriti i dati necessari. A questo punto si preme Return e si torna così al menu principale, dove ci si posiziona su movimenti se si intende cominciare a inserire qualche dato.
Per eseguire gli inserimenti si preme, per prima cosa, il tasto F4.
Compare sul monitor una finestra in cui deve essere inserita la data (il programma calcola automaticamente, per la valuta, a quale giorno della settimana corrispondono il giorno, il mese e l'anno inseriti e in caso di

errori è in grado di avvertire che, per esempio, non esiste nessun lunedì 18 ottobre). Dopo la data vanno inseriti la causale, la descrizione (questa voce consente di inserire una nota caratteristica dell'operazione) e, infine, l'importo. Per cancellare un'operazione già inserita si agisce su F3; attenzione, però. Prima di premere il tasto in questione è necessario posizionarsi sulla riga desiderata (ancora una volta agendo sulle frecce direzionali) scegliendola tra quelle visualizzate sullo schermo. L'operazione viene visualizzata su una finestra: se si vuole confermare l'eliminazione si preme Return. Una pressione sul tasto Esc consente invece un ripensamento e, di conseguenza, il reinserimento in archivio del prelievo o del versamento. Analogamente si procede se si intende modificare qualche parametro di un'operazione: ci si posiziona, si preme F3 e a questo punto si può agire a piacimento sui dati visualizzati nella finestra. Premendo Return le modifiche vengono "salvate", mentre con Esc si annulla il richiamo in evidenza dell'operazione. Dopo che sono stati inseriti i movimenti che hanno interessato il conto corrente, lo schermo si presenta con in alto a sinistra, dall'alto verso il basso, il tipo di ordinamento (vedremo tra poco come è possibile ordinare i dati), la banca e l'agenzia. A destra invece vengono visualizzati il numero di conto corrente e il saldo.

Lo spazio destinato all'inserimento della cifra spostata è uno solo; non ci sono, come qualcuno potrebbe attendersi, uno spazio per i versamenti e uno per i prelievi. Per distinguerli e segnalare quindi al programma se la cifra inserita va aggiunta o sottratta al saldo, si utilizzano i due segni aritmetici + e –, da anteporre alla cifra stessa. Se non si mette nessun segno, comunque, il computer interpreta automaticamente come versamento la cifra digitata: solo quando si inseriscono dei prelievi è quindi necessario fare precedere la cifra dal segno –.

Dopo gli inserimenti e le eventuali modifiche, premendo Esc si accede al menu che consente di ordinare i movimenti in base alla data in cui hanno avuto luogo o secondo la causale. Se, per esempio, si intende mettere il tutto in ordine cronologico, ci si posiziona, in alto a sinistra, sulla parola Data. Basta premere Return (o la lettera D) per ordinare i dati. Le causali vengono ordinate con un procedimento analogo e sono messe in ordine alfabetico.

Quando si intende ritrovare una determinata operazione si può procedere in due modi. La ricerca, infatti, può avvenire per data o per causale. Ma prima di dare il via alla ricerca è necessario assicurarsi che i movimenti siano ordinati secondo il parametro che interessa. In altre parole, per cercare un movimento effettuato in una certa giornata bisogna prima ordinare i dati in ordine cronologico.

Poi con Esc si torna al menu dove ci si posiziona su ricerca, e si preme Return. Comparirà una finestra in cui si dovrà scrivere, per esempio, la data che interessa. Con un altro comando di Return tutte le operazioni eseguite proprio quel giorno verranno messe in evidenza.

AVVERTENZA

Il programma Conto Corrente necessita di molta memoria; non gira pertanto sui compuer che hanno solo 128 K.
Chi intende utilizzare il programma per più conti deve fare tante copie del dischetto quanti sono i conti correnti da gestire.
Questi sono i file che compongono il programma:

BTRIEVE.* - BTRIEVEU.* - CC.* - RISPOSTA.COM - FCC*.* - PCC001.* - STD*.*

Copiateli su un nuovo dischetto con il comando Copy del dos. Se avete un solo drive date il comando COPY A:nomefile B:

Il calcolatore vi chiederà, quando necessario, di sostituire i dischetti.

SCRUTAR LE STELLE

Con il programma Oroscopo i curiosi del proprio futuro e coloro che desiderino scoprire i tratti salienti del proprio carattere potranno ottenere un profilo astrologico personale preciso e dettagliato.

Utilizzare il programma è semplicissimo: basta fornire i dati via via richiesti sul video (dopo ogni inserimento si preme Return) e rispondere con S o N alla richiesta di verificare se i dati sono esatti.

A questo punto si può dare il via alla fase di stampa. Si otterrà una riproduzione della mappa del cielo al momento della nascita, con la posizione dei vari pianeti rispetto alla Terra. Per ciascun pianeta vengono calcolati i dati relativi all'orbita, la longitudine e la distanza dal Sole; per la Luna viene anche visualizzata la fase. Poi il computer emette il responso sul carattere del suo interlocutore: la posizione dei pianeti determina dei veri e propri segni particolari (elencati con precisione sulla stampata). Il programma fornisce anche una serie di dati su ascendente, congiunzioni e opposizioni astrali. Ma l'interpretazione di questi ultimi dati richiede una certa dimestichezza con i segreti dello zodiaco.

AVVERTENZA

Il programma è stato strutturato per funzionare con una stampante alimentata con moduli continui: se utilizzerete fogli singoli per la stampante potrebbe verificarsi un errore per fine carta o per stampante non pronta.

5 PROGRAMMI SU DISCO
TOTOCALCIO
READING IMPROVER
BANCA
OROSCOPO
CINQUE IN FILA

PIÙ VELOCE DEL COMPUTER

Leggere meglio e più rapidamente con PC Sprint, un programma per controllare e migliorare la propria velocità di lettura utilizzabile da adulti e bambini.

PC Sprint è un programma ideato per coloro che, per ragioni di studio o lavoro, devono leggere molto e velocemente: ciò non significa leggere a tutti i costi in fretta, anzi. Distinguiamo innanzitutto differenti tipi di lettura, in accordo con qualsiasi teoria sulla percezione. Quando la sera, rilassati e in perfetta tranquillità, leggiamo "L'insostenibile leggerezza dell'essere" di Kundera, eseguiamo un'operazione molto differente rispetto alla lettura delle pagine gialle o al colpo d'occhio che si dà all'agenda durante una riunione.

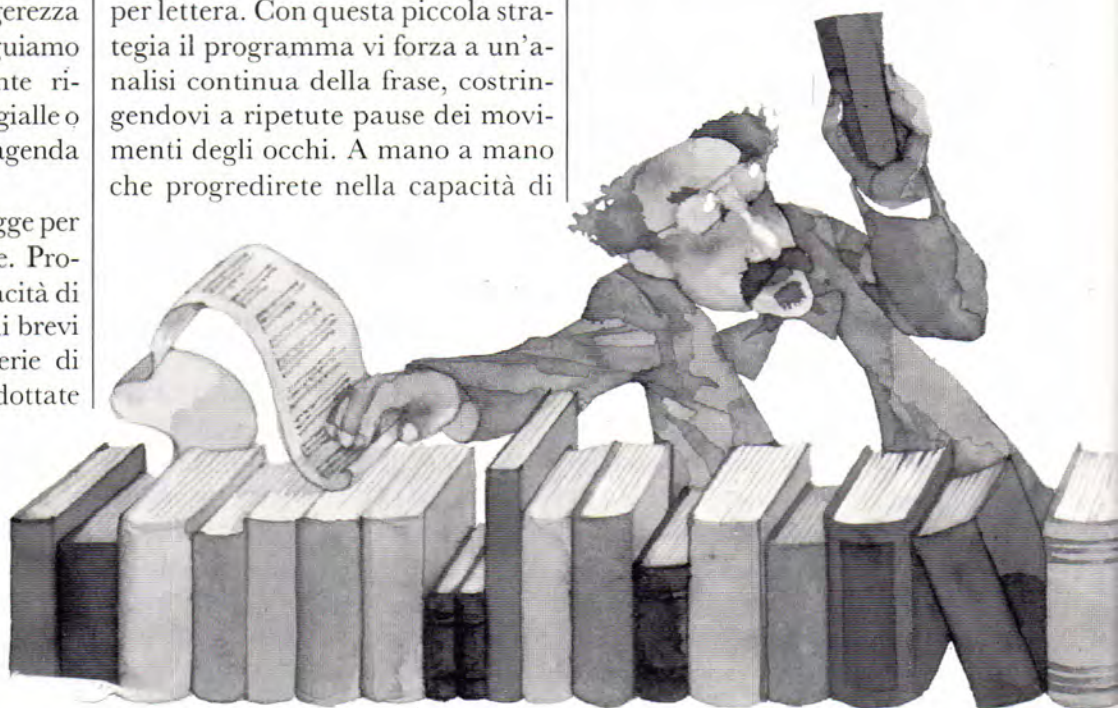
Si legge per comprendere, si legge per ricordare, si legge per cercare. Proprio per affinare la nostra capacità di cogliere velocemente il senso di brevi paragrafi, si ricorre a una serie di strategie, alcune delle quali adottate dal programma PC Sprint.

Volutamente il programma vi proporrà la lettura e la ripetizione di sequenze di parole prive di significato, per forzare chi utilizza il programma a leggere in un primo tempo effettivamente ogni parola, piuttosto che lasciarlo in balia del proprio intuito. Facciamo un esempio. Il primo aggettivo che vi ricorda la parola "pane" potrebbe essere "fragrante" oppure "secco", mai più vi aspettereste del pane "verdastro". Per percepire quest'accoppiata, decisamente insolita, i vostri occhi hanno dovuto scandire le due parole quasi lettera per lettera. Con questa piccola strategia il programma vi forza a un'analisi continua della frase, costringendovi a ripetute pause dei movimenti degli occhi. A mano a mano che progredirete nella capacità di lettura sarete forzati a migliorare la vostra capacità di visione periferica, diminuendo il numero di pause durante la lettura della riga.

PC Sprint è ovviamente solo un sistema computerizzato di esercitazione, ciascuno costruisce sulla propria esperienza di lettore le proprie tecniche personali, ma ogni tanto può essere utile avere un maestro distaccato e imparziale che loda o riprende, facendoci notare progressi ed errori.

Il programma

La videata di apertura presenta un menu nella parte alta dello schermo: per selezionare una delle opzioni presenti in esso si utilizzano i cursori per posizionarsi (che corrispondono ai tasti 2, 4, 6 e 8 del tastierino numerico con i quali ci si può spostare rispettivamente in basso, a sinistra, a destra e in alto).

Supponiamo vogliate leggere le istruzioni. Appena avviato il programma premete il tasto con la freccia orientata verso destra (il tasto 6 sul tastierino numerico) e notate che la voce Sistema nella barra colorata ha cambiato colore. Premete ancora la freccia e la voce selezionata sarà quella seguente:

Come si fa?. Appena selezionate una di queste voci compare sotto di essa un elenco di opzioni contenute in un rettangolo. Quella che interessa a noi è Istruzioni, e appare già evidenziata nel menu. Premete il tasto Return per confermare la vostra scelta: ecco su video le informazioni.

Riassumendo: con le frecce laterali ci si sposta di voce in voce, con quelle verticali si sceglie un'opzione, con Return si conferma la scelta fatta.

Se si desidera iniziare il programma basta premere Return: verranno stampati due rettangoli: nel primo apparirà, per una frazione di secondo, una frase (corretta ortograficamente, ma come dicevamo priva di senso).

Nel rettangolo inferiore dovrete scrivere ciò che siete riusciti a leggere. Non andate per tentativi, battete quello che effettivamente avete letto: il controllo degli errori è la fase più importante per capire quali sono gli sbagli che si è portati a commettere con maggiore frequenza, esaminate con attenzione la frase proposta e quella che avete battuto per autocorreggervi.

Ricordate che avete due nuove possibilità: dopo il primo errore verrà mostrata ancora la sequenza e sarete invitati a ribatterla.

Dopo quattro frasi lette correttamente passerete automaticamente a una velocità di lettura maggiore, così come dopo quattro risposte errate si passerà a una velocità minore.

Raggiunta la velocità massima ammessa (non è troppo difficile, ve lo garantiamo), passerete a un livello superiore: vi verranno presentate frasi più complesse, con un aggettivo o un avverbio in più. Quando si passa al livello superiore viene utilizzata una velocità media di lettura, per non bocciare subito lo sfortunato candidato al livello precedente in caso di errore.

Per terminare il programma portate il cursore (con le apposite frecce) sulla voce Sistema, e scegliete il comando Fine. Prima del termine potrete leggere un commento alle vostre prestazioni di lettura.

Prima della scuola

Non è insolito che i bambini prima ancora d'iniziare le classi elementari, sappiano già riconoscere, magari in stampatello, qualche lettera dell'alfabeto. Per loro PC Sprint può essere, oltre che un utile approccio al personal computer, un gioco stimolante e divertente.

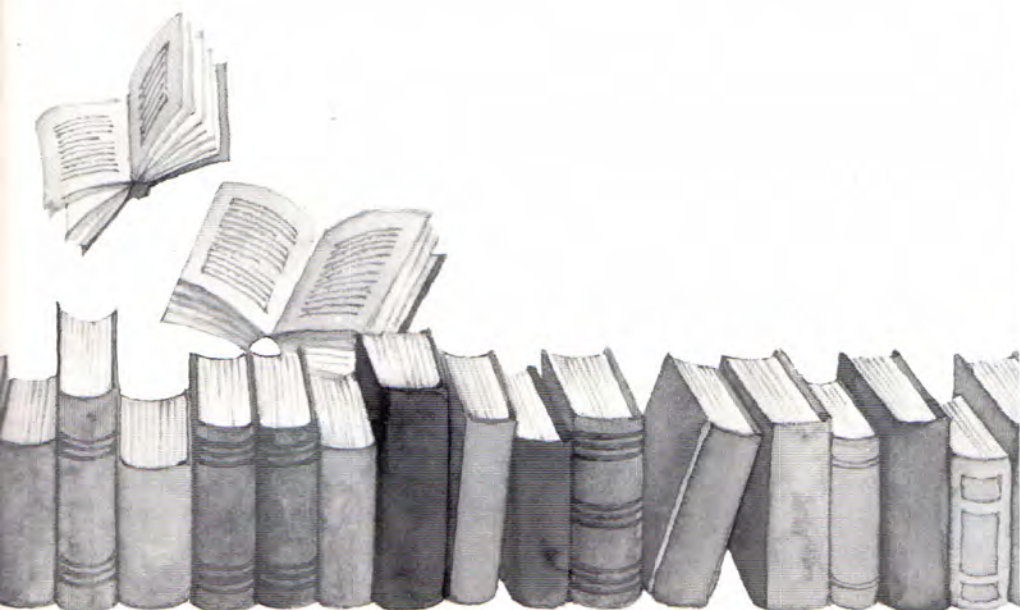
Per poter permettere anche a un bambino di utilizzare PC Sprint è sufficiente attivare il menu Modo e scegliere con le frecce verticali la voce Prescolare.

Anziché proporre frasi complesse, in questa modalità di funzionamento avrete su video solo lettere maiuscole, separate fra loro da una consistente spaziatura, e con tempi di permanenza superiori. Il bambino, magari con la supervisione di un adulto, sarà invitato a ripetere la sequenza con la tastiera. Non è necessario inserire spazi fra le lettere, è sufficiente che la sequenza sia corretta.

Anche in questo caso dopo quattro risposte corrette si passa a una velocità superiore, con un tempo di permanenza sullo schermo delle lettere leggermente più basso.

Le opzioni dei menu

- ***Sistema:*** selezionando FINE si pone termine al programma tornando al sistema; prima di uscire dal programma viene visualizzata una pagina contenente la percentuale di risposte esatte.
- ***Come si fa?:*** selezionando ISTRUZIONI viene presentata una videata contenente la spiegazione delle varie opzioni del menu.
- ***Velocità:*** si può selezionare il tempo di permanenza della frase scegliendo fra cinque possibilità: lenta, facile, media, veloce e massima. Inizialmente è selezionata la velocità media.
- ***Difficoltà:*** si seleziona la lunghezza della frase da leggere: maggiore è la difficoltà maggiore è la lunghezza. Inizialmente è selezionata la difficoltà media.
- ***Modo:*** permette di scegliere tra modo normale o prescolare. In modo prescolare in luogo delle frasi vengono usate solo lettere.
- ***Scrivo:*** seleziona l'uso di lettere/frasi o numeri.
- ***Suono:*** permette di attivare o disattivare gli effetti sonori.
- ***Colore:*** attiva o disattiva l'uso del colore.

Andrea Gorla

Telefono Hotline 02-45273483

"HOT LINE" OVVERO IL SERVIZIO INFORMAZIONI UTENZA OLIVETTI PRODEST

La Olivetti Prodest è una società relativamente giovane, sorta alla fine del 1986: e forse proprio per questo è più pronta di altre a cogliere le idee e a seguire politiche di innovazione non solo nei prodotti, ma anche nei servizi forniti.
Una delle idee, abbastanza nuova per l'Italia anche se all'estero alcune fra le più intraprendenti e "aggressive" compagnie del settore informatico l'hanno già adottata da qualche tempo, è quella di un Servizio Informazioni agli utenti dei propri prodotti (computer, periferiche, software) che oltre a soddisfare e rispondere alle numerose questioni epistolari, mette a disposizione degli utenti in certi periodi della giornata una linea telefonica diretta, per poter interpellare gli esperti, a cui è stato dato il nome di "Hot Line" (Linea calda).
Il responsabile di questo interessante servizio offerto ai propri utenti dalla Olivetti Prodest è l'ingegner Stefano Milanesi, che proviene da un'esperienza analoga sviluppata presso la Commodore Italiana. Siamo andati a trovarlo per sentire dalla sua viva voce di cosa si tratta.

– Ingegner Milanesi, qual è lo scopo della Hot Line istituita dalla Olivetti Prodest?
"La potremo chiamare un'interfaccia diretta fra l'azienda, che produce e distribuisce ormai un buon numero di prodotti hardware (computer, periferiche, accessori) e software, e gli acquirenti di tali prodotti che ritengono di avere qualche problema. Il mezzo principale per queste comunicazioni è il telefono (che occupa quasi il 98% dei casi trattati), anche se ci giungono numerose lettere a cui rispondiamo con la corrispondenza ordinaria".

– Com'è organizzata la vostra "linea calda" telefonica?
"Il servizio telefonico a disposizione degli utenti si svolge attraverso i numerosi passanti 45273483/45273484 di Milano (prefisso 02).
Esso si svolge tutti i giorni lavorativi, da lunedì a venerdì, dalle 14 sino alle 18, presso il locale appositamente allestito nella sede della Olivetti Prodest di via Caldera 21 a Milano, nel quale sono disponibili tutti i computer e le periferiche distribuiti dalla Olivetti Prodest nonché tutti i prodotti software a listino".

– Chi si rivolge a voi tramite questo servizio, e qual è il genere dei quesiti che in maggioranza vi vengono posti?
"Non è possibile tracciare il «profilo dell'utente medio» che si rivolge a noi tramite la Hot Line, tanti sono i tipi di persone che ci chiamano e i tipi di problemi che ci pongono. Tuttavia, tentando di fare una sorta di classificazione, possiamo dire che chi ci interpella appartiene in genere a una o di queste categorie:
– utente alle prime armi, che, acquistato il computer convinto che «facesse tutto lui», si accorge che non è proprio così. Perciò, alla prima difficoltà, senza neppure aver tentato di trarre lumi dai manuali o dalle istruzioni, cerca subito soccorso da una voce amica. In genere qui si tratta di fornire informazioni di base abbastanza semplici: per esempio, come digitare i comandi per caricare un programma o per farlo partire correttamente.
– Utente più smaliziato che, dopo un po' di "smanettamenti" sulla tastiera, telefona per chiarimenti su qualche operazione più complessa o per chiedere ausilio per l'uso di certe routine in cui ha trovato qualche difficoltà imprevista.
– Lettore di riviste specializzate, che dopo aver digitato i programmi a volte riportati su queste, non riesce a farli funzionare: in genere siamo costretti

a dirottarli alla stessa rivista, perché si tratta di materiale non di nostra produzione, e non siamo in grado di sopperire anche... agli errori degli altri!

– Potenziale acquirente di un personal computer "domestico" che desidera conoscere caratteristiche, prezzi e distributori delle nostre macchine (informazioni cioè di carattere commerciale).

– Concessionario o negoziante che, disperato per le richieste - per lui spesso incomprensibili - che gli pone un recente acquirente, chiede aiuto direttamente a noi. Va ricordato in proposito che la distribuzione dei nostri prodotti non è affidata solo ai concessionari Olivetti o Computer Shop, ma anche a negozi di tipo diverso, per cui spesso il venditore non ha preparazione tecnica per supportare le richieste particolari di certi clienti, spesso più esperti di lui.

– Ragazzino videogame-dipendente, che non riesce a proseguire al successivo livello del gioco o a uscire da una certa trappola: disperato, cerca allora aiuto presso i nostri esperti, ma ahimé! non sa che questi sono inflessibili... non si forniscono le soluzioni dei giochi!

– E infine i terribili SPACCABYTE, ovvero ragazzini fra i 12 e i 16 anni che ne sanno una più del diavolo e voglio sapere le cose più impossibili. Sono loro i predestinati a diventare i futuri esperti della Hot Line!".

– Una casistica di richiedenti veramente ampia, e che esige certamente uno sforzo da parte vostra per soddisfare così tante esigenze. Come si articola perciò in pratica il vostro Servizio Informazioni?

"Dall'altra parte del filo i richiedenti trovano uno staff di una decina di persone che ha alle spalle una notevole esperienza informatica sviluppata su una particolare macchina Prodest, maturata però spesso in precedenza anche su altri prodotti presenti sul mercato. Sono quindi dotati delle specifiche conoscenze tecniche per poter rispondere alla maggior parte dei quesiti che ci vengono posti.

C'è però di più: i nostri esperti hanno acquisito in questo modo anche una capacità di "sentire" che cosa vuole l'utente medio, e possono ricavarne delle proposte che vengono subito passate alla direzione.

Spesso il suggerimento porta a sviluppare un apposito prodotto con un suo spazio sul mercato.

Ad ogni modo, tutte le domande, le richieste e anche i suggerimenti forniti dagli utenti del Servizio vengono studiati e vagliati attentamente e a fine mese ciascuno presenta una relazione in cui vengono evidenziati i problemi riscontrati e le domande più frequenti del pubblico. Si tengono inoltre apposite riunioni periodiche, riservate ai tecnici della Hot Line, per lo scambio di informazioni di pubblica utilità e la discussione dei problemi più rilevanti emersi.

Io fungo da coordinatore generale di questo gruppo di validissimi collaboratori".

– Ce li vuole per cortesia presentare?

"Certamente, con molto piacere. Oggi sono con noi
Sandro Arduini
Salvatore Catizone
Corrado Crovetto
Gabriele Dorfman
Alessandro Manfredini (corrispondenza)
Feliciano Masola
Stefano Motta
Alessandro Palummieri
Nicola Seguino.

Molti lettori forse conoscono già alcuni di questi nomi come quelli dei loro cortesi interlocutori dall'altra parte del filo. Altri possono averli conosciuti di persona presso i nostri stand in occasione dei recenti saloni SIM e SMAU. Sono loro comunque che mensilmente rispondono a circa 2000 quesiti verbali e a 150.200 lettere, con pazienza e attenzione.

Chiunque abbia bisogno può rivolgersi a loro come amici, appassionati come voi di questo meraviglioso mondo dei computer, sicuro di ottenere sempre cortesia e collaborazione".

02-45273483

La posta

Chi non ha acquistato il monitor a colori può fare ricorso a un TV color secondo due tecniche diverse, a seconda del tipo di apparecchio di cui dispone.

Come si ottiene il carattere \ (barra invertita) che serve a precedere i nomi delle directory?

TASTI FUNZIONE

A che cosa servono i tasti funzione che si trovano nella fila sopra la tastiera normale del mio PC1?

I tasti funzione, che spiccano in alto sulla tastiera perché colorati in giallo, e sono marcati con le scritte da F1 a F10, sono dei tasti speciali che svolgono funzioni diverse a seconda dell'ambiente o del programma in cui si trovano a lavorare.
Per esempio, quando si è appena lanciato il DOS, alcuni dei tasti funzione svolgono funzioni cosiddette di "editing" dei comandi DOD che vengono impostati (del tipo DIR, COPY, ecc. seguiti dagli eventuali parametri o nomi di file), che possono risultare utili per esempio quando si devono ridigitare comandi errati dopo la comparsa del relativo messaggio. Così, per esempio, la pressione ripetuta di F1 visualizza uno dopo l'altro, a partire dal primo, i caratteri della stringa che costitiscono l'ultimo comando impostato (se questo era per esempio DIR A: battendo 2 volte F1 comparirà DIR e uno spazio, a cui si può ora fare seguire l'indicazione B: per avere la directory dell'altro disco). Invece la pressione di F2 seguito da un carattere fa comparire la parte dell'ultimo comando che giunge sino al carattere incluso. Infine la pressione di F3 fa comparire per intero l'ultimo comando battuto. E così via, secondo modalità che sono spiegate più diffusamette nel manuale del DOS.
Quando si lavora in BASIC, invece, i tasti funzione hanno preassegnata una stringa che riproduce i comandi o parole chiave più usuali, come LIST, RUN, SAVE, LOAD, ecc. I vari significati sono elencati in calce allo schermo: ma possono essere fatti scomparire dallo schermo col comando KEY OFF. La cosa interessante però è che i vari tasti funzione possono ricevere assegnati altre stringhe (massima lunghezza 16 caratteri) che risultino di frequente impiego nella stesura dei programmi o per fare eseguire determinati comandi. Si usa in tal caso l'istruzione KEY n, stringa di caratteri (in modo immediato o anche da programma). Ogni volta che si preme il tasto funzione Fn si avrà la stampa sullo schermo della particolare stringa, come se la si fosse battuta al momento sulla tastiera.
Ma i tasti funzione possono svolgere altri compiti, i più svariati, e solitamente ogni programma applicativo ricorre a questi tasti speciali nell'intento di semplificare o rendere più veloci determinate operazioni programmate: assai comune, per esempio, è l'uso dei tasti funzione per richiamare delle spiegazioni (help o aiuti) che chiariscano determinati comandi o indichino come eseguire determinate operazioni (per esempio salvataggio, ridenominazione, cancellazione, ecc. di file sul disco). Tale utilizzo dei tasti funzione, da soli o assieme alla pressione di tasti come SHIFT, ALT o CTRL, per estendere il numero di funzioni accessibili, è molto frequente nei vari programmi commerciali. In certi casi l'utilizzatore può anche qui programmare alcuni tasti funzione secondo le proprie esigenze.

INTERFACCIA PARALLELA CENTRONICS

Possiedo già una stampante tipo LX 80, parallela Centronics. Posso collegarla senza inconvenienti al novo PC1?

Il PC1 è dotato, come si sa, di un'interfaccia parallela Centronics "integrata", e sul retro presenta la relativa presa del tipo Canon DB25 femmina. Basterà assicurarsi che il cavo in dotazione alla sua stampante sia munito da un lato del corrispondente connettore maschio, o altrimenti approvvigionarlo presso un qualsiasi distributore di accessori per computer. Il cavo per stampanti Centronics è normalizzato e di regola nòn dà inconvenienti, come invece a volte può accadere con le stampanti seriali. È indifferente che il collegamento sia eseguito in piattina multipolare o con cavo a fili attorcigliati.
Naturalmente, per la corretta gestione della sua stampante dovrà attenersi alle raccomandazioni contenute nel relativo manuale d'istruzioni: in particolare per quanto riguarda la configurazione del dip switch (per esempio per la scelta del tipo di carattere e del set di caratteri) e per la gestione mediante invio di caratteri di controllo (i programmi di word processing in genere offrono varie opzioni per il funzionamento con le diverse stampanti, e di massima si dovrà indicare nel suo caso il tipo Epson o equivalente). Poiché la sua

stampante è anche di tipo grafico, le sarà possibile anche la copia di schermate grafiche, purché abbia lanciato da DOS preliminarmente (per esempio nel batch file di inizializzazione) il comando GRAPHICS (col dischetto del DOS 3.20 inserito nel drive A). In ogni istante allora potrà ottenere la hard copy premendo assieme i tasti SHIFT e PRT SC del PC1.

USO DEL TV COLOR

Ho acquistato il PC1 munito di monitor monocromatico, ma, almeno per alcuni programmi, ad es. certi giochi, vorrei poter ammirare anche i colori che esso è in grado di produrre. Lo stesso dicasi per alcuni programmi che vorrei elaborare io stesso introducendo anche i colori. Posso usare il mio TV color a questo scopo?

Il PC1 è in grado di produrre schermate in alta e media risoluzione a più colori: precisamente 2, 4 o 16 colori diversi a seconda del modo grafico prescelto (320 × 200, 640 × 200 o 640 × 400 pixel, in GWBASIC questi modi si ottengono rispettivamente con i comandi SCREEN 1, 2, 3). Il monitor a colori MC 1402, fornito nella versione "colore" del sistema, si collega senza difficoltà alla presa video n. 2 posta sul retro del computer e fornisce ottimi risultati. Chi non ha acquistato il monitor a colori, come Lei, può fare ricorso a un apparecchio televisivo a colori secondo due tecniche diverse, a seconda del tipo di televisore di cui dispone:
- se il TV color è di tipo moderno e dispone sul retro dell'apposita presa multifunzioni cosiddetta SCART (utilizzata anche per i videoregistratori), basterà procurarsi l'apposito cavo di collegamento video CV 70 predisposto dalla Olivetti Prodest a questo scopo (dovrebbe reperirlo senza difficoltà presso il rivenditore da cui ha acquistato il computer). Inserito il cavo nei relativi connettori (SCART sul TV e presa video RGB analogica n. 1 sul PC1). Le basterà accendere il TV color e il computer. In certi casi dovrà seguire le raccomandazioni del libretto del TV color per predisporre lo stesso come monitor;
- se invece il suo televisore non dispone della presa SCART, le cose si complicano leggermente perché dovrà procurarsi l'apposito adattatore, che in pratica consiste di un modulatore video.
L'Olivetti Prodest non dispone ancora di questo accessorio, che però conta di fornire in un secondo momento. Se riesce a reperirlo nei negozi specializzati, dovrà chiedere un modulatore video che converta il segnale video composito (prelevato dalla presa video n. 2 con un connettore DB9) in un segnale VHF o UHF (il secondo caso è il più comune), da inserire con l'apposito cavo sulla presa d'antenna del televisore. Il segnale andrà ricercato variando la sintonia (per l'UHF s'impiega solitamente il canale 36) sino a ottenere i risultati migliori. Tenga comunque presente che la qualità dell'immagine, ricorrendo a un TV color, non potrà mai raggiungere quella di un buon monitor a colori o di un TV con presa monitor (SCART): Le sconsigliamo quindi di massima di ricorrere a questa soluzione, oltretutto più macchinosa e costosa.

PAROLE CHIAVE IN GWBASIC

Sono un vecchio estimatore dello Spectrum, e sono passato al PC1 perché ormai le mie esigenze, dopo l'utile iniziazione all'informatica che mi ha permesso tale home computer, sono aumentate e richiedono più memoria e velocità di accesso alla memoria di massa, come mi vengono offerte dalla nuova macchina della Olivetti. Ho una discreta conoscenza del BASIC e mi trovo abbastanza bene col nuovo GWBASIC, che trovo particolarmente potente. Mi capita tuttavia di rimpiangere la comodità con cui le parole chiave più comuni e di frequente uso venivano ottenute con un solo tasto dallo Spectrum (deformazione professionale?). Qui le operazioni d'impostazione e modifica dei programmi BASIC sono facilitate dalle operazioni a pieno schermo, ma mi capita spesso di sbagliare nel digitare un dato comando, o nell'inserire uno spazio al termine delle parole chiave. Qualcuno mi ha detto che anche col GWBASIC è possibile ottenere qualcosa di simile ai "token" dello Spectrum con un solo tasto: è vero?

L'affermazione che ha sentito risponde in parte a verità. In primo luogo, come avrà constatato, il GWBASIC mette direttamente a disposizione un certo numero di comandi "preconfezionati" e inseribili in qualsia-

Il cavo per stampanti Centronics è normalizzato e di regola non dà inconvenienti.

Esiste la possibilità di ottenere con la pressione di due tasti un certo numero di parole chiave predefinite.

I tasti funzione colorati in giallo e marcati con le scritte da F1 a F10 sono tasti speciali.

si testo di programma, o anche eseguibili come comando diretto, tramite i tasti funzione: a questo si è già accennato in una risposta ad altro lettore, dove vedrà pure come è possibile facilmente modificare i contenuti dei tasti funzione (visualizzati in ogni istante in calce allo schermo, a meno che non siano stati disabilitati con KEY OFF: KEY ON li riporta in vista) secondo i propri desideri. Ma c'è di più: a parte l'uso singolare del punto di domanda (?) per sostituire la parola chiave PRINT nella stesura dei programmi, esiste la possibilità di ottenere con la pressione di due tasti un certo numero di parole chiave predefinite. L'elenco completo è il seguente: WIDTH ELSE RUN THEN USING INPUT OPEN PRINT AUTO SCREEN DELETE FOR GOTO HEX$ KEY LOCATE XDR COLOR VAL BSAVE NEXT MOTOR. Ciascuna di queste parole chiave si ottiene in GWBASIC premendo assieme il tasto ALT e il tasto che reca l'iniziale della relativa parola chiave (W per WIDTH, ecc.: i termini sono stati elencati nell'ordine in cui vengono ottenuti premendo successivamente assieme ad ALT i vari tasti delle tre file di tasti alfabetici della tastiera del PC1).

Da notare che queste definizioni prefissate non possono essere variate. Il numero e la varietà dei termini così ottenibili è tuttavia sufficiente per molte esigenze.

(Una curiosità. La parola chiave MOTOR, che corrisponde ad ALT + M, risale all'epoca in cui la memoria di massa corrente era la cassetta di nastro, e MOTOR ON e MOTOR OFF erano i comandi che facevano partire o arrestare il motore del registratore tramite un apposito relais).

CONOSCERE IL DOS

Non conosco ancora molto il DOS, e per ora ho fatto ricorso ai suggerimenti forniti dalla vostra guida all'installazione e all'uso per le operazioni fondamentali riguardanti i dischi. Credo di avere compreso il concetto delle "directory" e sottodirectory, che certamente possono tornare utili con un dischetto capace di moltissimi file e programmi (720 K totali). Mi trovo però di fronte a una difficoltà banale, ma che non so come risolvere: come si ottiene il carattere \ (barra invertita) che serve a precedere i nomi delle directory? Sulla tastiera del PC1 un simbolo come questo compare sotto il tasto che reca i simboli > e <, ma premendolo anche associato ai tasti SHIFT, CONTROL e ALT non ottengo quanto voluto. Come risolvere il problema?

Lei ha ragione: si tratta di una banalità, che chi è alle prime armi stenta a superare fino a che qualcuno non gliela spiega... cosa che ci siamo scordati di fare nella guida citata. Pertanto: il simbolo \ si ottiene premendo *contemporaneamente* i tre tasti CTRL, ALT e il tasto > < (ossia proprio quello che reca il simbolo sotto il tasto). Per inciso, facciamo osservare che anche per i simboli delle parentesi quadre [e], posti sotto i tasti con le è/é e +/*, si deve seguire il medesimo procedimento (premerli assieme a CTRL e ad ALT). Esiste anche un'altra possibilità, meno comoda da ricordare, per ottenere la \: premere ALT e tenendolo premuto battere sul tastierino numerico i tasti 9 e 2 in successione. Si tratta di un'applicazione particolare della tecnica con la quale è possibile ottenere l'impostazione di uno qualsiasi dei 255 caratteri ASCII battendone il codice sul tastierino numerico separato (la cosa *non* funziona coi tasti numerici normali!) mentre si tiene premuto il tasto ALT: esperimenti Lei stesso, e vedrà così comparire, per i codici sopra 128, tutta una serie di caratteri di altri alfabeti, grafici, ecc. che potrà tranquillamente utilizzare in questo modo.

Premendo assieme il tasto ALT e il tasto che reca l'iniziale della relativa parola chiave.

Da notare che in queste operazioni il tastierino numerico *non* deve essere attivato (LED NUM LOCK spento), ossia non si deve aver premuto il tasto NUM LOCK preventivamente. Questa operazione disattiva in effetti i tasti cursore, HOME, END, INS, DEL, PG UP e PG DN, e permette a volontà di utilizzare il tastierino numerico per una più comoda impostazione di molti dati numerici in successione, a modo di calcolatrice. In queste condizioni è attivo anche il punto decimale posto sul tasto DEL.

15 BUONI MOTIVI PER ABBONARSI

SCEGLI LA T

INFORMATICA

SPERIMENTARE con l'Elettronica e il Computer

Professionisti, studenti, professori, programmatori e rivenditori troveranno in Sperimentare, ricca di test su tutti i tipi di computer, una guida per l'acquisto di prodotti informatici.

11 numeri annui

RADIO ELETTRONICA E COMPUTER

È la rivista dedicata agli utenti di Commodore 64 e 128 con cassetta. Ogni mese, oltre a interessanti articoli, troverete allegata una cassetta con utili programmi.

10 numeri annui

APPLEDISK

È la rivista per tutti i possessori di personal computer Apple II e compatibili, nella quale troverete sempre dischetti con programmi utili per le vostre attività lavorative e di svago.

10 numeri annui

PC DISK

È la prima rivista dedicata a tutti i possessori di personal computer IBM, Olivetti e compatibili MS/DOS. Abbinato alla rivista troverete sempre un dischetto con programmi di utilità, di gestione e di gioco.

10 numeri annui

ELETTRONICA

SELEZIONE di Elettronica e Microcomputer

Da trent'anni è la rivista leader nel settore dell'elettronica. Uno strumento di informazione e di formazione per tecnici di laboratorio, progettisti, ingegneri e ricercatori.

13 numeri annui

CINESCOPIO

È l'unica rivista italiana che informa i rivenditori di apparecchi radio e tv, i riparatori, gli installatori di antenne. Indispensabile per tutti coloro che si occupano di riparazione, vendita o installazione di apparecchiature consumer.

11 numeri annui

PROGETTO

È il mensile dell'elettronica da costruire. Su ogni fascicolo tanti articoli per realizzare da soli gli apparati più diversi. Progetto ha l'esclusiva degli articoli dei mensili tedeschi ELO e Funkschau e dell'olandese Elektor.

11 numeri annui

PCB MAGAZINE

E la prima e unica rivista in Italia che tratta i problemi e le tecnologie della fabbricazione dei circuiti stampati, e delle più recenti applicazioni del Montaggio Superficiale (SMD).

8 numeri annui

TUA RIVISTA

TUTTO COMMODORE

Dieci fascicoli all'anno con il meglio dei software realizzati per Commodore 64 e 128 con disk drive. A ogni numero, monografico, troverete allegato un dischetto registrato su entrambi i lati.

10 numeri annui

COMMODISK

È la rivista dedicata a tutti i possessori di Commodore 64 e Commodore 128 con disk drive. In ogni numero troverete sempre inserito un dischetto per poter usare meglio e di più il vostro computer.

10 numeri annui

AMSTRAD MAGAZINE

È la rivista bimestrale per gli utilizzatori di tutti prodotti Amstrad per l'informatica e consumer. Amstrad Magazine è il supporto indispensabile per chi vuole usare al meglio i prodotti Amstrad.

6 numeri annui

APPLICANDO

È la rivista per gli utenti di Apple II e Macintosh. Facile e piacevole da leggere è ricca di informazioni e consigli utili per tutti coloro che utilizzano i personal computer Apple per il proprio lavoro.

10 numeri annui

OLIVETTI PRODEST PC 1

La prima rivista bimestrale con allegato dischetto da 3,5" in standard MS/DOS. In ogni fascicolo verranno presentate rubriche e programmi per supportare i possessori del nuovo PC1 della Olivetti Prodest.

6 numeri annui

COMUNICAZIONE

FUTURE OFFICE

Tutti i mesi Future Office vi informa su come rendere più efficiente il vostro ufficio. Gli articoli sono corredati da molte schede e fotografie illustrative per una lettura più rapida e agevole.

10 numeri annui

MILLECANALI

È la rivista storica dell'emittenza radiotelevisiva privata e pubblica. Programmi, pubblicità, personaggi, indici d'ascolto, nuove tecnologie: tutto ciò che accade nel settore radiotelevisivo lo trovate su Millecanali.

11 numeri annui

BASTANO 5 MINUTI...

per ricevere, da subito, la rivista che avete scelto. È sufficiente compilare in modo chiaro e leggibile il c.c.p. indicando la rivista, o le riviste, alla quale intendete abbonarvi. Spedite il tutto in busta già affrancata, allegando l'assegno o i contanti per l'importo indicato nelle tabelle pubblicate nella pagina successiva.

TARIFFE DI ABBONAMENTO 1988 ALLE RIVISTE DEL GRUPPO EDITORIALE JCE

Rivista	Numeri Annuali	ITALIA		ESTERO	
		1 anno	2 anni	1 anno	2 anni
FUTURE OFFICE	10	L. 56.000	L. 101.000	L. 84.000	L. 151.000
MILLECANALI	11	L. 60.000	L. 108.000	L. 90.000	L. 162.000

COMUNICAZIONE

ELETTRONICA

INFORMATICA

Rivista	Numeri Annuali	ITALIA		ESTERO	
		1 anno	2 anni	1 anno	2 anni
SELEZIONE di Elettronica e Microcomputer	13	L. 67.000	L. 120.000	L. 100.000	L. 180.000
CINESCOPIO	11	L. 65.000	L. 118.000	L. 98.000	L. 177.000
PROGETTO	11	L. 52.000	L. 94.000	L. 78.000	L. 140.500
PCB Magazine	8	L. 75.000	L. 136.000	L. 113.000	L. 204.000

Rivista	Numeri Annuali	ITALIA		ESTERO	
		1 anno	2 anni	1 anno	2 anni
SPERIMENTARE con l'Elettronica e il Computer *	11	L. 55.000	L. 99.000	L. 83.000	L. 150.000
RADIO ELETTRONICA E COMPUTER	10	L. 54.000	L. 97.500	L. 81.000	L. 146.000
APPLEDISK *	10	L. 145.000	L. 261.000	L. 217.500	L. 391.500
PC DISK *	10	L. 150.000	L. 270.000	L. 225.000	L. 405.000
TUTTO COMMODORE *	10	L. 120.000	L. 216.000	L. 180.000	L. 324.000
COMMODISK *	10	L. 125.000	L. 225.000	L. 187.500	L. 337.500
AMSTRAD MAGAZINE	6	L. 29.000	L. 56.000	L. 54.000	L. 97.000
APPLICANDO	10	L. 50.000	L. 90.000	L. 75.000	L. 135.000
OLIVETTI PRODEST PC1	6	L. 64.000	L. 115.000	L. 96.000	L. 173.000

★ *Con l'abbonamento a Sperimentare, Appledisk, PcDisk, Tutto Commodore, Commodisk riceverete in omaggio 10 floppy disk vergini in una elegante confezione.*

Vi ricordiamo che per gli abbonamenti a due o più riviste per lo stesso destinatario viene automaticamente applicato uno sconto complessivo unificato di L. 10.000.

Gruppo Editoriale JCE

Via Ferri, 6
20092 Cinisello Balsamo
Tel. 02/6172671-6172641
Telex 352376 JCEMIL - Fax 6127620

Torino/Aosta/ Cuneo/Asti

VIDEOSOUND Snc
Via Sansovino, 243/65T
10151 Torino

Mauro Chiarlo - Alberto Luxardo - Sergio Platia
Tel. 011/7381269-7381026 - Fax 011/7381133

Novara/Vercelli/ Alessandria/Pavia

Antonio Micheli
Via Nazioni Unite, 10
28100 Novara
Tel. 0321/474132

Milano città

Raffaello Hauser
Via Alcide De Gasperi, 8
20061 Carugate (Mi)
Tel. 02/9253664

Provincia Milano/ Varese

DIXI SOUND Sas
Via Giulietti, 8
20132 Milano

Ruggero Di Benedetto
Tel. 02/2564883 - 2564674 - 2532222

Bergamo/Brescia/ Como/Cremona/ Mantova/Sondrio

DELTA Srl
Via Barzizza, 1A
24100 Bergamo

Alfredo Pansera
Tel./Fax 035/249264

Liguria

MASTERS Sas
Via dell'Ombra, 25/R
16132 Genova

Sergio Pernati - Giovanni Mandina
Tel./Fax 010/394430

Veneto/Friuli

Salvatore Fascianella
Via Colonna, 14
33170 Pordenone
Tel./Fax 0434/28677

Trento/Bolzano/ Verona/Vicenza

TELESTORE
Via Perseo, 3
37100 Verona
Enrico Bertoni
Tel. 045/541051

Emilia-Romagna

AUDIOTECNO
Via Marzabotto, 20
40068 S. Lazzaro Savena (Bo)

Maurizio Minnella
Tel. 051/450737
Fax 051/450032

Toscana

AUDIO SET Srl
Largo Risorgimento, 9
55049 Viareggio (Lu)

Franco Donati
Tel. 0584/45531-2

Marche

Giancarlo Casali
Viale del Lavoro, 10
60030 San Marcello (An)
Tel. 0731/67297

Lazio/Umbria

Francesco Capotorto
Via Duccio di Boninsegna, 72
00143 Roma
Tel. 06/5032998
Fax 5041279

Lazio/Abruzzo

DISCOM Srl
Via Marcello Garosi, 23
00128 Roma

Renato Libassi - Roberto Torrelli
Tel. 06/5207839 - 5207917
Telex 620238 - Fax 06/5205433

Puglia/Basilicata/ Calabria

Salvatore Petrillo
Via Quintino Sella, 10
70051 Barletta (Ba)
Tel. 0883/32643

Campania

Giuseppe Parrella
via Papini, 12
80046 S. Giorgio a Cremano (Na)
Tel. 081/7712728
Fax 081/7713385

Sardegna

SICOM Srl
Strada Sestu-Elmas Km 2,100
C.P. 47 - 09028 Sestu (Ca)

Sergio Cuccu
Tel. 070.22317

Sicilia

V.R.D. SICILIA Srl
Via Ercole Barnabei, 19
90145 Palermo

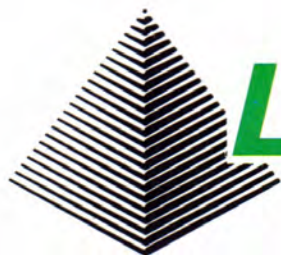
Stanislao Vivarelli
Tel. 091/564251

Listini Prezzi

CODICE	PRODOTTO	PREZZO IVA ESCLUSA
SM 1000	PC 1 - SISTEMA A SINGOLO DISK DRIVE/MONITOR MONOCROMATICO Processore NEC V 40 - 8088 compatibile - 4.77/8 MHz 512 K RAM, tastiera 83 tasti con sezione alfanumerica, funzioni (10) e pad numerico - grafica CGA - disk drive da 3,5" DS/DD da 720 Kbyte monitor monocromatico 12" a fosfori verdi - software: sistema operativo MS DOS ® 3,2 - linguaggio GW® BASIC - videogame "LODE RUNNER" manuale di installazione e uso del PC 1.	**1.195.000**
SC 1000	PC 1 - SISTEMA A SINGOLO DISK DRIVE/MONITOR COLORE Processore NEC V 40 - 8088 compatibile - 4.77/8 MHz 512 K RAM, tastiera 83 tasti con sezione alfanumerica, funzioni (10) e pad numerico - grafica CGA - disk drive da 3,5" DS/DD da 720 Kbyte monitor colore 14" - software: sistema operativo MS DOS ® 3,2 - linguaggio GW® BASIC - videogame "LODE RUNNER" manuale di installazione e uso del PC 1.	**1.395.000**
SM 1020	PC 1 - SISTEMA A DOPPIO DISK DRIVE/MONITOR MONOCROMATICO Processore NEC V 40 - 8088 compatibile - 4.77/8 MHz 512 K RAM, tastiera 83 tasti con sezione alfanumerica, funzioni (10) e pad numerico - grafica CGA - doppio disk drive da 3,5" DS/DD da 720 Kbyte monitor monocromatico 12" a fosfori verdi - software: sistema operativo MS DOS ® 3,2 - linguaggio GW® BASIC - videogame "LODE RUNNER" manuale di installazione e uso del PC 1.	**1.450.000**
SC 1020	PC 1 - SISTEMA A DOPPIO DISK DRIVE/MONITOR COLORE Processore NEC V 40 - 8088 compatibile - 4.77/8 MHz 512 K RAM, tastiera 83 tasti con sezione alfanumerica, funzioni (10) e pad numerico - grafica CGA - doppio disk drive da 3,5" DS/DD da 720 Kbyte monitor colore 14" - software: sistema operativo MS DOS ® 3,2 - linguaggio GW® BASIC - videogame "LODE RUNNER" manuale di installazione e uso del PC 1.	**1.650.000**
HD 2000	HD 2000 Hard Disk da 20 Mb di memoria di massa comprendente l'espansione di 128 Kb di RAM che porta la memoria centrale del PC 1 a 640 Kb - alimentatore - scheda controller e box di doppia espansione.	**1.100.000**
MD 1000	MD 1000 Modem/adattatore videotel half/full duplex (1200/75 - 75/1200 - 300/300 band).	**295.000**
MB 1000	MUSIC BOX Scheda musicale dotata di interfaccia MIDI HI-FI e connettore per tastiera musicale opzionale.	
EM 1280	ESPANSIONE MEMORIA RAM DA 128 Kbyte Per portare il vostro PC 1 a 640 kbyte RAM.	
EG 1000	SCHEDA AD ALTA RISOLUZIONE GRAFICA (EGA) Per ottenere la massima risoluzione grafica sul vostro PC 1 (640 x 350 a 16 colori).	
MS 1040	MS 1040 Mouse per PC1 - MS DOS® compatibile - comprensivo del software di gestione.	**69.000**
DM 9100	DM 91 Stampante PC compatibile - NEAR LETTER QUALITY - 120 C.P.S. - con cavo CV80 in dotazione.	**550.000**
MF 3510	MF 3510 Microfloppy addizionale da 3.5" - 720 Kbyte doppia faccia/doppia densità 80 tracce per faccia - raddoppia la capacità del PC 1 per un totale di 1,4 Mbyte di memoria di massa.	**350.000**
FD 5250	FD 5250 Floppy addizionale da 5,25" - 360 Kbyte doppia faccia/doppia densità 40 tracce per faccia - alimentatore incorporato - permette l'accesso di migliaia di programmi esistenti in ambiente MS DOS®.	**490.000**

CODICE	PRODOTTO	PREZZO IVA ESCLUSA
JO 1040	JO 1040 Joystick a 6 microswitch e autofocus "FIGHTER".	**25.000**
TR 9010	TR 9010 Trascinamoduli per stampante DM 91.	**49.000**
AF 9020	AF 9020 Alimentatore automatico fogli singoli.	**159.000**
AC 4030	AC 4030 Cartuccia per stampante DM 91.	**15.000**
AC 4020	AC 4020 Microfloppy disk 3,5" DS/DD - 135 TPI 1 Mbyte non formattato certificato 100% error free - confezione da 10 dischetti.	**59.000**
CV 0070	CV 70 Cavo da PC 1 a televisore domestico dotato di presa SCART.	**15.000**
CV 0080	CV 80 Cavo per stampante DM 91.	**30.000**
MS 1000	MS 1000 Base di supporto al monitor orientabile.	**21.000**
SP 1040	PER COMINCIARE SUBITO In un'unica confezione sono direttamente disponibili i seguenti programmi: *Io scrivo*: Word Processor a icone, facile e di uso immediato, che permette di creare documentazioni perfette. *L'albero del sapere*: Database la cui struttura facile e immediata permette di accedere alle funzioni di ricerca - sostituzione - editing - elaborazione generale. *Introduzione al PC 1*: Un programma che vi spiega il funzionamento del PC 1, delle sue periferiche e del sistema operativo MS DOS. *Gioca 13*: vi permette di pronosticare la colonna vincente del Totocalcio in maniera scientifica. *Uno paint*: un programma di grafica per disegnare con il vostro PC 1.	**95.000**

PRODUTTIVITÀ PERSONALE

SP 1070	CHARTMAN Permette di generare business graphics di vario tipo: a torta, a linee, a barre, organigrammi, ecc. È molto potente e al tempo stesso facile da usare, adatto anche a utenti alle prime armi.	**99.000**
SP 1080	THE TWIN Il foglio elettronico dotato di sofisticate capacità di calcolo, integrate con una potente grafica a colori, per visualizzare torte, barre, istogrammi, ecc., compatibile con i file LOTUS 1-2-3. Sicuramente uno dei migliori fogli elettronici disponibili sul mercato, e a un prezzo incredibile.	**99.000**
SP 1090	INTEGRATED 7+ Perché contiene ben 7 programmi con i quali soddisfare le esigenze più sofisticate di PRODUTTIVITÀ PERSONALE. Il pacchetto contiene: Foglio Elettronico, Database, Word Processor, Business Graphic, Datamail, Communication, Terminal Emulator.. il tutto INTEGRATO.	**129.000**
SP 1120	THE PRINT SHOP È un programma di utilità che vi permette di ideare, modificare, stampare immagini grafiche per realizzare biglietti da visita, lettere, biglietti d'auguri, ecc. Semplicissimo da usare, vi fornisce anche una libreria di immagini. È necessaria la stampante DM 91.	**49.000**

CODICE	PRODOTTO	PREZZO IVA ESCLUSA
SP 1130	LIBRERIA GRAFICA DI PRINT SHOP Questo dischetto contiene una serie di bellissime immagini già disegnate e immediatamente utilizzabili per il programma The Print Shop. Qualunque sia la vostra necessità, troverete ciò che fa per voi.	**25.000**
SP 1660	TYPING INSTRUCTOR È un pacchetto introduttivo utilissimo a chiunque voglia imparare a utilizzare qualsiasi tipo di word processor.	**29.000**
SP 1670	PROFESSOR DOS Il più completo ed efficace programma per imparare il DOS del PC1. Facilissimo da usare e graficamente stupendo, specie con il monitor a colori.	**29.000**
SP 1680	VOLKSWRITER DELUXE Il più potente programma di gestione testi disponibile sul PC 1. Permette tutte le più sofisticate funzioni per creare documenti perfetti senza sforzo. È consigliato l'abbinamento con la stampante DM91. Necessita del PC 1 con doppio drive.	**78.000**
SP 1690	EASY WORKING THE PLANNER - FOGLIO ELETTRONICO È un potente foglio elettronico, facile da usare, che permette di scambiare i dati con gli altri programmi della serie EASY WORKING.	**29.000**
SP 1700	EASY WORKING THE WRITER - WORD PROCESSOR È un elaboratore testi che qualunque utente può usare facilmente. Utilissimo come editor per coloro che programmano il PC 1 con i vari linguaggi disponibili.	**29.000**
SP 1710	EASY WORKING THE FILER - DATABASE Con questo database potrete scambiare i dati con il Planner e il Writer per creare un archivio "su misura" per le vostre esigenze.	**29.000**
SP 1770	PRODESTBASE Potentissimo database relazionale sviluppato in ambiene GEM, per rendere più facile e immediato qualsiasi tipo di manipolazione degli archivi. In PRODESTBASE è compreso anche GEM Desk Top utility.	**129.000**

GESTIONALI

CODICE	PRODOTTO	PREZZO IVA ESCLUSA
SP 1780	CONTABILITÀ ORDINARIA La procedura è dedicata ad aziende di qualsiasi tipo e dimensione che hanno scelto o che prevedono di scegliere la CONTABILITÀ ORDINARIA. Alcune particolarità ne fanno uno strumento utilissimo per gli studi professionali e commerciali.	**260.000**
SP 1790	FATTURAZIONE PARAMETRICA Questo programma è il naturale complemento delle procedure di contabilità e di magazzino parametrico, ai quali può essere collegato. Tuttavia è possibile utilizzarlo in modo autonomo.	**180.000**
SP 1800	MAGAZZINO PARAMETRICO Questo programma completo possiede caratteristiche tali da farne un prodotto all'avanguardia (es. il giornale di magazzino). È possibile collegarlo alla contabilità generale.	**180.000**
SP 1810	GESTIONE ORDINI Permette di gestire gli ordini in arrivo con possibilità di stampare riepiloghi per cliente e per prodotto. Agganciabile alla fatturazione e al magazzino, permette inoltre l'emissione automatica della bolla di accompagnamento.	**180.000**
SP 1820	MAILING LIST Con questo programma è possibile gestire un archivio di nominativi illimitato con ricerca per chiave parziale. Numero massimo di campi 10. 7 tipi di ricerca incrociata. Stampa dimensionale e selettiva su tabulati ed etichette.	**140.000**

CODICE	PRODOTTO	PREZZO IVA ESCLUSA
SP 1830	CONTO CORRENTE Gestirete a casa vostra il conto corrente esattamente come una banca. L'estratto conto diventerà superfluo.	**29.000**
SP 1840	BIORITMO	**21.000**
SP 1850	GESTIONE ALUNNI SCUOLE ELEMENTARI Questo programma consente una gestione intelligente di tutti i dati riguardanti l'alunno. Facile da usare, elimina i lavori ripetitivi della segreteria.	**260.000**
SP 1860	GESTIONE INSEGNANTI SCUOLE ELEMENTARI	**260.000**
SP 1870	GESTIONE NEGOZI CONFEZIONI Questo versatile programma permette la gestione integrata del negozio. Risolve ogni problema di giacenza e scorta, vendite e acquisti.	**260.000**
SP 1890	GESTIONE NEGOZI Interfacce codici a barre.	**260.000**

LINGUAGGI

CODICE	PRODOTTO	PREZZO IVA ESCLUSA
SP 1640	TURBO ASSEMBLER Questo tool è stato creato per permettere sia agli utenti più esperti sia ai neofiti del linguaggio macchina di programmare in assembler il PC 1. Il programma prevede un assemblatore, un editor e un debugger tutti collegati fra loro.	**60.000**

SIMULAZIONE

CODICE	PRODOTTO	PREZZO IVA ESCLUSA
SP 1100	THE AMERICAN CHALLENGE Vento in poppa e via, inizia la più emozionante delle regate. Una realistica simulazione della navigazione a vela con avvincenti percorsi di regata.	**25.000**
SP 1110	BALANCE OF POWER Il potere è nelle vostre mani e applicando una strategia politica corretta aumentate il prestigio del vostro paese. La realtà diventa gioco e il gioco vi aiuta a conoscere meglio la realtà geopolitica del mondo.	**39.000**
SP 1140	THE ANCIENT ART OF WAR Imparerete le più sofisticate strategie militari combattendo contro i più valorosi comandanti della storia.	**29.000**
SP 1300	LUNAR EXPLORER Si tratta di una simulazione in tempo reale di un allunaggio con partenza dall'orbita terrestre vista con gli occhi del pilota.	**25.000**
SP 1310	STARGLIDER Questo splendido gioco in 3 dimensioni vi fa vivere l'emozione di una difficile missione a bordo di un'avveniristica astronave.	**29.000**
SP 1390	DESTROYER Guidate una nave da guerra nel Pacifico ed eliminate tutti i nemici, siano essi aerei o sottomarini.	**25.000**
SP 1510	SUB BATTLE SIMULATOR Provate l'emozione di guidare un sottomarino della U.S. Navy o un U-Boat tedesco in una missione di guerra negli anni dal 1939 al 1945 nell'oceano.	**25.000**

Listini Prezzi

CODICE	PRODOTTO	PREZZO IVA ESCLUSA
SP 1530	STARFLIGHT Potrete esplorare nuovi mondi e nuove civiltà nella più fedele ricostruzione dello spazio. Un gioco affascinante per conoscere i segreti dell'Universo.	29.000
SP 1750	ELITE Una lotta nello spazio per la conquista del sistema interplanetario. La più famosa avventura spaziale di tutti i tempi.	29.000
SP 1760	PASSENGERS ON THE WIND Rivivrete da protagonista le incredibili avventure create da François Bourgeron nell'omonimo fumetto. Poesia, azione e humor sono gli ingredienti di questo gioco dalla grafica fantastica, di cui sarete attori e registi.	25.000
SP 1880	ANNALI DI ROMA Dovrete trovare la strategia migliore per gestire il potere nel Senato della Repubblica di Roma. Un gioco di simulazione che vi farà diventare grandi strateghi.	25.000
VIDEOGAMES		
SP 1170	KARATEKA Il vostro villaggio è stato raso al suolo e la vostra futura sposa è stata rapita dal malvagio Akura. Ma voi conoscete il karate e affronterete i guerrieri di Akura con impavido coraggio.	25.000
SP 1180	HACKER Un'avventura attraverso un sistema che non conoscete. Più avanzate, più scoprite...	25.000
SP 1200	CHAMPIONSHIP BASKETBALL Scegliete il vostro team di gioco e combattete contro un amico o contro il computer. Suoni realistici e scelte di gioco numerose e variate.	25.000
SP 1210	CHAMPIONSHIP BASEBALL È la più completa simulazione di questo gioco disponibile sul mercato. Potete impratichirvi o sfidare subito amici e computer.	25.000
SP 1220	PITSTOP II A bordo della vostra Formula 1, potete sfidare un amico o il computer in una avvincente gara "a doppio schermo".	25.000
SP 1230	SUMMER GAMES II Scaldate i muscoli perché ne avrete bisogno. Conquistate la medaglia d'oro in varie discipline, tra cui: salto triplo, ciclismo, scherma, lancio del giavellotto, kayak e canottaggio.	25.000
SP 1240	BOB WINNER Una misteriosa ricerca vi porterà in giro per il mondo attraverso innumerevoli difficoltà. Solo la vostra astuzia vi salverà la vita. Bellissima grafica e molto realismo.	25.000
SP 1250	M.G.T. In un mondo tridimensionale e surreale dovete combattere per sopravvivere ai pericoli che la mente malata del programmatore ha ideato, sfruttando le armi che la vostra astronave vi mette a disposizione.	25.000
SP 1260	ARCHON È il gioco degli scacchi di un altro pianeta dove gli elementi della scacchiera si scontrano in combattimento per eliminarsi.	25.000
SP 1270	ONE ON ONE In questo gioco dalla grafica entusiasmante, dovete scegliere tra Julius Erwing e Larry Bird per poter giocare a basket una partita mozzafiato.	25.000

CODICE	PRODOTTO	PREZZO IVA ESCLUSA
SP 1280	CHESSMASTER 2000 SCACCHI Ottimo gioco di scacchi con 12 livelli di difficoltà e la possibilità di sfidare un amico o il computer su una scacchiera bi-tridimensionale. Un gioco che metterà a dura prova anche i campioni.	**25.000**
SP 1320	MEAN 18 GOLF Favolosa simulazione del golf con visione 3D. Fino a quattro giocatori. Incredibile realismo.	**25.000**
SP 1330	PSI 5 TRADING Co. Tra i più bei giochi grafici di avventura. Dovete raccogliere un equipaggio per la vostra astronave e richiedere il permesso di decollare.	**25.000**
SP 1340	THE DUM BUSTERS Nella cabina di pilotaggio di un bombardiere inglese affronterete con grande realismo una pericolosa missione contro le basi tedesche. Una simulazione perfetta che vi farà perdere il contatto con la realtà.	**25.000**
SP 1350	PORTAL Di ritorno da un viaggio nello spazio durato 100 anni scoprirete che la terra è completamente disabitata. Con l'aiuto di Omero, un computer biologico, dovrete svelare il mistero prima che sia troppo tardi.	**39.000**
SP 1360	WORLD KARATE CHAMPIONSHIP Scegliete il luogo dove volete combattere e affidatevi alla vostra abilità per la sfida di karate più entusiasmante del mondo.	**25.000**
SP 1370	BOULDERDASH I Dovrete aiutare Rockford a raccogliere il maggior numero di diamanti possibile, superando molte difficoltà.	**25.000**
SP 1380	BOULDERDASH II Sempre in compagnia del simpatico Rockford vi attendono nuovi intricati labirinti pieni di pericoli.	**25.000**
SP 1400	WINTER GAMES In quale disciplina volete cimentarvi per battere il record mondiale? Potete scegliere tra sette specialità invernali: bob, salto con gli sci, pattinaggio artistico, pattinaggio libero, gara di velocità su pattini, hot dog, biathlon.	**29.000**
SP 1410	WORLD GAMES Visiterete otto paesi per cimentarvi in vari e divertenti sport locali: tuffi, sumo, rodeo, salto dei barili, lotta sui tronchi, sollevamento pesi, slalom, lancio del palo.	**29.000**
SP 1420	TEMPLE OF APSHAI - Trilogy Nel tempio di Apshai vi aspettano mostri terrificanti e molte trappole, ma con la vostra forza e intelligenza forse riuscirete a saccheggiare il favoloso tesoro custodito dai sacerdoti di Apshai.	**29.000**
SP 1430	CRUCIVERBA MAGICO Agli amanti del cruciverba è stato dedicato questo programma che permette loro anche di creare schemi personalizzati.	**25.000**
SP 1520	MEAN 18 GOLF PERCORSI LEGGENDARI Nuovi fantastici percorsi per gli amanti del golf. È necessario possedere già il programma MEAN 18 GOLF per poter sfruttare questo software che riproduce con grande realismo i green più famosi del mondo.	**21.000**
SP 1540	SUPERSTAR ICE HOCKEY Un gioco duro, aggressivo, avvincente: diventerete grandi campioni di hockey sul ghiaccio grazie a questo divertentissimo gioco.	**29.000**

CODICE	PRODOTTO	PREZZO IVA ESCLUSA
SP 1560	CHAMPIONSHIP LODE RUNNER La seconda e più sofisticata parte del gioco più famoso e premiato del mondo. Campioni di LODE RUNNER, preparatevi ad affrontare 50 nuovi livelli difficilissimi.	25.000
SP 1580	PINBALL. CONSTRUCTION SET Se avete sempre desiderato costruirvi un flipper, ora avete questa possibilità. Ogni piccolo particolare è stato previsto in questo gioco.	25.000
SP 1590	PINGO Direttamente dal bar sotto casa un classico per tutte le età. Il Pingo si deve nascondere dagli esploratori che lo vogliono trasformare in pelliccia. Aiutatelo, ha il ghiaccio alla gola.	25.000
SP 1600	EDEN BLUES Siete l'ultimo essere vivente di sesso maschile rimasto su un pianeta governato dai robot. Dovrete cercare una donna che credete nascosta da qualche parte e scappare via insieme dalla prigione. Un'«avventura-arcade» con un'animazione tridimensionale bellissima.	25.000
SP 1620	PROHIBITION Nei panni di un investigatore spietato, dovete scovare ed eliminare i più incalliti criminali in una lotta senza quartiere. Ma attenzione: i malviventi hanno nelle loro mani degli ostaggi e sono pronti a ucciderli. La grafica è eccezionale.	25.000
SP 1630	MACADAM BUMPER Preferite giocare a flipper o crearvene uno personalizzato? Con Macadam Bumper potrete fare di tutto... al flipper, s'intende.	25.000
SP 1720	GRAND PRIX 500 cc. Bellissima simulazione tridimensionale di una corsa motociclistica di classe 500. Correrete sui 12 circuiti del campionato del mondo piloti in un ambiente incredibilmente realistico.	25.000
SP 1740	CHAMPIONSHIP FOOTBALL In questo rivoluzionario gioco sarete nei panni di un giocatore di football nel bel mezzo del campo da gioco e parteciperete allo svolgersi della partita "dall'interno".	25.000

GAMES COLLECTION

Nove incredibili compilation dei videogiochi più belli e famosi che Olivetti Prodest offre a un prezzo sensazionale: con sole 25.000 lire (+ IVA) potrete scegliere tra nove differenti proposte, ciascuna delle quali comprendente diversi appassionanti videogiochi.

CODICE	PRODOTTO	PREZZO
SP 1440	GAMES COLLECTION 1 Master Mind - Squirm - Backgammon - Yahtzee.	25.000
SP 1450	GAMES COLLECTION 2 Munchman - Bowling - Depth - Charge.	25.000
SP 1460	GAMES COLLECTION 3 Concentration - Magie - Hide Away - Mindscan.	25.000
SP 1470	GAMES COLLECTION 4 Dungeons of Kroz - Night Bomber - Asteroid Rescue.	25.000
SP 1480	GAMES COLLECTION 5 Diamond Digger - Rouge Runner - Maze Machine - Block Five.	25.000
SP 1490	GAMES COLLECTION 6 Black Jack - Solitaire - Keno.	25.000
SP 1500	GAMES COLLECTION 7 Space War - Space Zombies - Lunar Lander - Invaders.	25.000
SP 1650	GAMES COLLECTION 8 Paratrouper - Tank - Rockets.	25.000
SP 1730	GAMES COLLECTION 9 Striker - Flightware - Red Baron - Kamikaze.	25.000

Listino PC 1 n. 2 in vigore dal 15/11/87. Olivetti si riserva il diritto di apportare qualsiasi modifica, senza preavviso.

OLIVETTI PRODEST
Via Caldera, 21 - 20153 Milano
Tel. 02/452731
Servizio Informazioni utenza:
Tel. 02/45273483

La ricchissima gamma dell'elettronica che va dai componenti ai prodotti finiti, è reperibile agli indirizzi elencati in questa pagina.

AVVERTENZE IN CASO DI RIPARAZIONE DEI COMPUTER OLIVETTI PRODEST

Nel caso il vostro computer presentasse qualche anomalia di funzionamento, consigliamo quanto segue:

Prodotto in garanzia:
- rivolgersi a un rivenditore autorizzato Olivetti Prodest o al più vicino centro di riparazione Olivetti, ricordando di presentare:
  1) copia della ricevuta fiscale o fattura d'acquisto;
  2) tagliando di riparazione (n. 1 o 2).

NOTA: *Sarà richiesta una quota di L. 10.000 quale diritto fisso di garanzia.*

O, in alternativa:
- *spedire l'apparecchio guasto al più vicino centro di riparazione Olivetti, allegando:*
  1) copia della ricevuta fiscale o fattura d'acquisto;
  2) tagliando di riparazione (n. 1 o 2).

NOTA: *In questo caso non saranno richieste le 10.000 lire di diritto fisso di garanzia.*

Olivetti Servizi Italia (OLSI)
Via Meravigli, 12
20123 MILANO
Tel. 02/88361
Sig. MORO

Genova
Via Isonzo, 105/R
Tel. 010/385361

Parma
Via Naviglio Alto, 16
Tel. 0521/70337

Pisa
Via M. Lalli, 6
Tel. 050/879139

Torino
C.so G. Cesare, 320
Tel. 011/2618301/3

Busto Ars.
Via Gavinana, 6
Tel. 0331/637253

Novara
Via Negri, 4
Tel. 0321/34861

Milano
Via Valtorta, 48
Tel. 02/2825807

Brescia
Via Noce, 2
Tel. 030/346074

Trieste
Via St. V. dell'Istria, 122
Tel. 040/823282

Bergamo
Via F. Corridoni, 93
Tel. 035/343351

Verona
Via Morgagni, 4/A
Tel. 045/500520

Bolzano
Via Siemens, 14/B
Tel. 0471/931291

Padova
Via C. Goldoni, 18
Tel. 049/36799

Venezia
Via Torino, 63/C
Mestre
Tel. 041/5310877

Udine
Via G. Percoto, 7
Tel. 0432/21257

Firenze
Via F. Corteccia, 12
Tel. 055/4378431/2/3

Ancona
Via A. De Gasperi, 35
Tel. 071/82808

Bologna
Via Zanardi, 378
Tel. 051/6341130

Forlì
Via Leopardi
ang. V.le Roma
Tel. 0543/68100

Roma
Via Parioli, 162
Tel. 06/804551/2

Siena
Via D. Beccafumi, 12
Tel. 0577/40387

Perugia
Via Fonti Coperte, 38/E
Tel. 075/33063

Cagliari
Via Peretti loc. Su Planu Pirri
Tel. 070/543391

Napoli
Via C. al Bravo, 143
Casavatore
Tel. 081/7381022

Bari
Via Trav. N. De Gemmis, 13
Tel. 080/369410

Pescara
Via Latina, 35
Tel. 085/32879

Taranto
C.so d'Italia, 193
Tel. 099/333094

Catania
Via Caronda, 454
Tel. 095/439380

Palermo
P.zza Di Camporeale, 27
Tel. 091/569488

Reggio C.
Via M. Preti, 8
Tel.
0965/21100